PC-AMIGA

HiScore Professionel

24 Februar - 29 Marts
Nr. 6 2.årgang
Kr.36,00

EMPLANT

Plant en PC og en MAC i din AMIGA

Dungeons & Dragons

Vi kigger på det populære tidsfordriv

Full Motion Video

Brug din CD32 som videoafspiller

Amerikanske spil Made in Denmark

Vi besøger Media Technology Scandinavia

State of the Art - Art of the States

SimCity 2000 97%
Police Quest IV 95%
Pirates Gold CD32 90%



AMIGA HARD

2.5"->3,5"HD-kabel ..298,-
2,5"HD-kabel A1200..110,-
Joystikforlænger kabel..78,-
Multiplayer kabel fra 99,-
Parnetkabel 5 meter....298,-
SupraModem2400......898,-
SupraFax2400 1798,-
SupraFax14400 3398,-
Star LC-100 Farve......1895,-
Star LC24-100 2745,-
Star SJ-48..................1998,-
Canon BJ-20 & Ark ..2698,-
HP DeskJet 310C........3598,-
HP DeskJet 550C 5625,-
VXL-30/25MHz fra..2595,-
VXL-30/40MHz 3395,-
VXL-Ram/2MB........2495,-
M1230XA fra 3395,-
SupraTurbo28...........1598,-
AlfaData diskdrev.......798,-
AirDrive Intern A500 .695,-
Retina 24bit/2MB.......3698,-
DF IDE-AT A2000.......898,-
DF SCSI A2000..........1098,-
Oktagon AT-Bus.........998,-
Oktagon SCSI-2.........1698,-
Oktagon SCSI A500 .1798,-
SupraDrive A500 1598,-
DataFlyer SyQuest Drives:
105SQ AT intern 5198,-
105SQ SCSI intern..5898,-
105SQ SCSI extern..6998,-
68882 FPU til A4030 ..998,-
Kickstart 1,3 eller 2.0 ..199,-
Kickstartomskifter......295,-
SureShot joystik.........199,-
ZipStik joystik 198,-
ZipStik joystik Auto....249,-
Comp. pro 5000 198,-
Comp. pro extra clr 249,-
The Arcade joystik......249,-
The Bug joystik 199,-
Analog Joystik adapt. .198,-
Clarity 16bit smpl. ...1298,-
Megalosound smpl. ...449,-
Midi-interface............498,-
512KB Alfaram A500 .398,-
2MB Alfaram A500 ..1698,-
1MB Alfaram A1200 1798,-
MBX1200z 0MB 1198,-
MBX1200z 14/881....1798,-
MBX1200z 25/882.....2398,-
MBX1200z 50/882.....3598,-
2MB Ram A2000 1598,-
AlfaScan Plus 1699,-
AlfaScan800 1498,-
AlfaColor 3998,-
Epson GT6500...........8995,-
Epson Amiga Driver.1598,-
V-Lab Y/C A2000 3698,-
Vidi-Amiga 12 1498,-
Vidi-Amiga 12Snd.....1898,-
Vidi-Amiga 12RT 2898,-
Vidi-Amiga 24RT 3998,-
Trust højtt. 15Watt......299,-
Trust højtt. 25Watt......498,-
Trust højtt. 80Watt......998,-
3,5"HD-kbnt. A1200..998,-
Støvlåg alle Amiga'er 98,-
DeInterlace A2000.....1498,-
Joystik omskifter.........229,-

KIG INDENFOR...
i vores butik i Istedgade 79.Se vores store udvalg i programmer og tilbehør.

Åbningstider:
Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
(også langlørdag)

Postordre salg
Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3131 0273

GREAT VALLEY PRODUCTS, INC.

Med GVP får du det bedste ud af enhver Amiga



GVP's A1230 Turbo+ kort også kaldet "JAWS" er kommet i en ny version. Det har nu et ur med batteri backup, samt som noget helt nyt en udvidelsesport, hvortil der allerede er kommet et A1291 SCSI kit. Så kan du tilslutte en extern SCSI-enhed, f.eks. harddisk eller tape streamer. Kortet fåes nu i to versioner, 40MHz og 50MHz. Begge udgaver leveres med 4MB Ram og kan udvides til 8MB (32MB hvis du benytter 16MB SIMM-moduler). Derudover kan der monteres en 68882 FPU (PGA).

GVP A1230, 40MHz 68EC030 5398,-
GVP A1230, 50MHz 68030/PMMU 7198,-
GVP A1291-SCSI kit 998,-



Det nye fantastiske 24-bits Zorro II/III kort fra GVP, giver dig 16,7 mill. farver i en opløsning optil 800x600 punkter. Kan emulere WB i 1600x1280 punkter med 256 farver hurtigere end en A4000/40. Du kan bruge Spectrum-kortet med 1 eller 2 monitorer.

GVP EGS-28/24 m/2MB 4498,-
GVP EGS-110/24 m/4MB 21998,-
(Kræver GVP Combo kort)

A4000 G-Force 040-40
Her er den så! Aldrig før har sådan en kraftig processor været tilgængelig til en Amiga computer. GVP sætter en 40MHz Motorola 68040 i din Amiga 3/4000 sammen med op til 32MB ekstra 32bit FAST-Ram. Men hvorfor stoppe her... Tilslut et GVP Ram modul og få op til 128MB ægte 32bit FAST-Ram. For maximal udnyttelse af kortet, tilbyder GVP endnu et ekstra modul. Et 32bit SCSI-2-FAST interface, der gør det muligt at flytte op til hele 10MB data pr. sekund. Kortet uden modulerne kommer på gaden i Marts måned.

IV-24 Den ultimative Genlock
Dette er den professionelle genlock til din Amiga 2/3/4000. IV-24 Giver dig et rent, skarpt genlocked video billede. Input og output kan frit vælges i RGB, CVBS, Y/C, Betacam og M-II. Endvidere kan du let fange (grabbe) et enkelt billede i 24bit (16.7 millioner farver) i realtime. IV-24 er samtidigt et 24bit Video kort med Flickerfixer, der gør det virkelig nemt at lave PIP (billede i billede) og Foto Slideshow. Kortet understøttes af mange programmer så f.eks. SCALA, ImageFX og EGS-SpectraPaint. IV-24 fås også i en udvidet Broadcast (pro komponent transcoder) version.

GVP IV24-PAL 12.598,-
GVP IV24/CT-PAL 14.298,-

A2000 G-Force 040-33 Combo
Det klassiske kort, i den ultimative udgave. Dine applikationer vil fare derud af med en utrolig fart med dette 33MHz 68040 kort. Hvorpå der er plads til hele 64MB ægte 32bit FAST-Ram. På kortet sidder der endvidere GVP SCSI Series II harddisk kontroller samt I/O Extenderen der giver en ekstra parallel port og en ekstra "buffered High Speed" seriel port.

GVP G-FORCE A2000-040/33/4 11.998,-



Professionel digital Time Base Corrector (CCIR-601), der bruger state-of-the-art 8bit 4:2:2 video signal processing. "Plus" dækker over en real-time framegrabber ("billede fanger") i 24bit (16,7 millioner farver) samt muligheden for at konvertere et video signal fra NTSC/PAL/SESAM til NTSC/PAL også fra CVBS til Y/C eller omvendt. Der fås endvidere ekstra moduler der giver fuld SMPTE/EBU encoding/decoding/striping samt et Comb filter for det bedst mulige CVBS signal. Der kan selvfølgelig også laves "special effect's" med dette geniale kort.

GVP TBC Plus uden SMPTE 8.698,-
GVP TBC Plus ekstra 1MB Frame Hukommelse 2.198,-
GVP TBC Plus DCF 698,-


Uden TBC Plus


Med TBC Plus


ImageFX effects



Dette geniale program kombinere traditionel billede behandling med high-end "special effect's" og morphing. Med ImageFX kan du konvertere billeder mellem næsten alle tænkelige billedformater. Endvidere kan programmet tegne i 24bit. Det kan også scanne i 24bit (kræver separat scanner). Derudover arbejder ImageFX med virtuel hukommelse på ALLE Amiga modeller. Ikke mere "Out of memory" her, tak.

GVP ImageFX 1.5 2.298,-



Har du brug for en telefonsvarer/telefax/elektronisk omstillingsbord, så er GVP's PhonePack lige noget for dig. Ydermere er du træt af optaget telefoner, kan du får den til at ringe op, indtil den kommer igennem, og så kalde den efter dig.

GVP PhonePack 3.298,-



Lyd har altid været Amiga'ens stærke side, men for at lave noget der lyder godt har du brug for GVP DSS8+. Der medfølger software til sampling og real-time effekter. Indvidere medfølger tracker program

GVP DSS8+ 798,-

GVP A500-HD8+ 120MB-HD 0MB-Ram 4.398,-
GVP A4008-HC 120MB-HD 0MB-Ram 3.498,-
GVP A1208-SCSI FPU33 4MB-Ram 4.898,-
GVP I/O Extender-II 1.098,-

G-lock
Smelt "live" video, lyd samt Amiga grafik sammen. Dette gøres let og meget elegant med denne genlock. Der kan tilsluttes både CVBS og Y/C signal. Der er indbygget transcoder, så du kan lave det indsendte signal om til CVBS, Y/C, RGB eller YUV. Det hele er software styret. Bruger du SCALA kan du købe et EX-modul, hvorefter SCALA har kontrol over genlock'en. Det bedste ved det hele er at den kan bruges af alle Amiga'er (kræver minimum kickstart 1,3).

GVP G-LOCK 3.898,-

Alle priser er incl. moms. og gældende til den 31/3 1994.
Der tages for forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.

AMIGA•CD ÅRBOGEN 1993-94 50,-

SOCCER KID 349,-

Simon the Sorcerer 299,-

BRILLIANCE

MICRODISKETTE 3.5" olivetti 10 stk. HD kr. 89,-

Digita Wordworth 998,-

10 stk. Prime kr. 46,- 100 stk. Prime kr. 399,-

BETALOG 2 54 SIDER OM AMIGA HARDWARE GRATIS

Deluxe Music 998,-

SUPRA Turbo 28 1.598,-

CD32 Sensible Soccer

Amiga Game Maker's Manual with AMOS Basic

999,-

AMIGA 248,-

Vidi Amiga (24) 3.998,-

349,-

AlfaPower HD til A500(+) 120MB 2.998,-

SCALA

OPUS 798,-

298,-

The Bart vs the ... 299,-

Art Department Professional 2.298,-

GUNSHIP 2000 269,-

998,-

CIVILIZATION 259,-

AMOS 339,-

AMIGA

AMIGA 4000
Fra kr. 12.250,-

AMIGA 1200
Fra kr. 3.495,-

AMIGA CD32
Fra kr. 3.495,-

AMIGA SOFT

Amiga Spil

- Alien 3 299,-
- Cannon Fodder 349,-
- Wolfchild 139,-
- Premier Manegar 219,-
- Desert Strike 279,-
- Castles 279,-
- Simon The Sorecor 399,-
- Ishar 2 389,-
- Tornado 399,-
- Champ. Manegar '94 Season Disk 129,-
- Premiere Manegar 2 299,-
- Disposable Hero 299,-
- Frontier (Elite 2) 349,-
- Streetfighter 2 (XL) 199,-
- Pirates 169,-
- Midvinter 2 219,-
- Genesia 339,-
- Civilizattion 259,-
- F117A Nighthawk 299,-
- Jurassic Park 299,-
- Hired Guns 349,-
- Combat Air Patrol 349,-
- Goblins 3 399,-
- Body Blows Galactic 309,-
- Crazy Cars 3 99,-
- Eye Of The Beholder II 419,-
- Cool Spot 349,-
- Sinom The Sorceror (A1200) 459,-
- Ishar (A1200) 389,-
- Civilization (A1200) 398,-
- Soccer Kid (A1200) 349,-
- Body Blows Galactic (A1200) 349,-

CD32 SPIL

- Castles II 419,-
- Labyrinth Of Time 349,-
- Sensible Soccer 349,-
- Whales Voyage 349,-
- Pirates Gold 349,-
- Pinball Fantasies 429,-
- Phycho Killer 419,-
- Liberation 399,-

CD32/CD-I FMV FILM
(Kræver FMV Modul kr. 1995,-)

- Black Rain 199,-
- Ghost 199,-
- The Hunt For Red October 199,-
- Naked Gun 2 199,-
- Startrek 6 199,-
- Top Gun 199,-
- Waynes World 199,-
- The Untouchables 199,-

PC UDSTYR

IBM Autoriseret Forhandler IBM Mini Center

3ÅRS GARANTI

Compaq PC'er

CDS 625/120
Intern CD-ROM
Mediavision lydkort
2 højttalere, skærm
21.995,00

Presario 425/100
Integreret skærm
11.245,00

Standardudstyr:
4 MB RAM
MS-DOS 6.x
Windows 3.1DK
Claris Works
Grand Slam Tennis
Mario Is Missing

Studieversioner:

DSI SYSTEM:
•Tekstbehandling
•Database
•Statistikmodul
•Rapportgenerator
600,00

Borland:
•Quattro Pro 5.0
898,00

•Paradox 4.5
898,00

Mitsumi Intern CD-ROM

Double Speed, Photo-CD MPC **1.998,00**

340 MB harddisk
& Corel Draw 3.0
2.895,-

Mitsumi Intern CD-ROM
& Corel Draw 3.0
1.995,-

MS-DOS 6.2 Step Up, Fra DOS 6.0 **75,-**

Intern Tape Backup 250 MB incl. DOS og Windows software fra Central Point
1.498,00

Sound BLASTER 16 — CREATIVE
PRISFALD! NU 1198,-

BETAFON ApS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V.
Telefon 3131 0273 • Fax 3131 1498

☐ Prisliste PC ☐ Prisliste Amiga, CDTV & CD32
☐ Prisliste PC spil ☐ Prisliste Amiga spil
☐ Hermed bestilles: ☐ Betalog 2 Amiga hardware

Vare:	Antal:	Pris

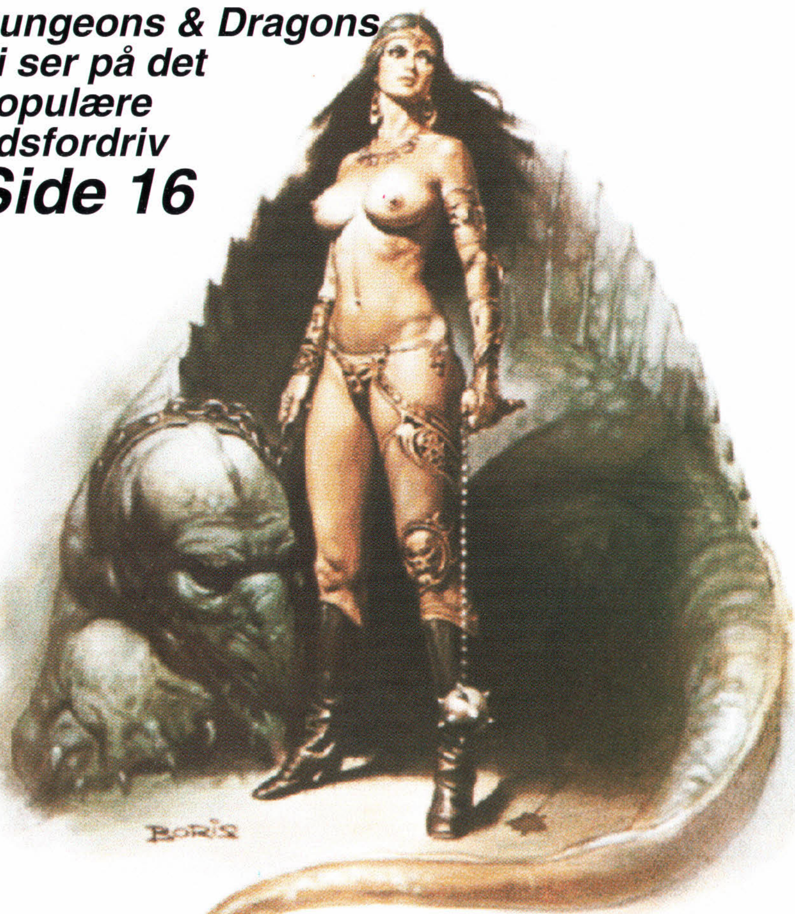
(+ forsendelse)

Navn: ____________________
Adresse: ____________________
Postnr./by: ____________________
Evt. tlf. ____________________

HP Marts '94

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

INDHOLD



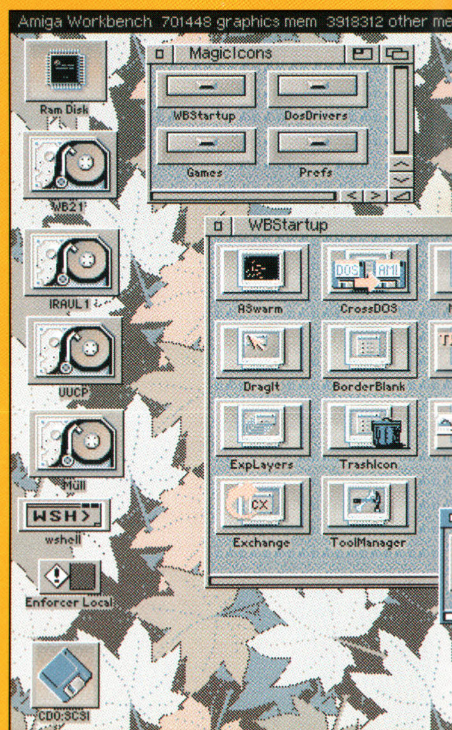
Dungeons & Dragons
Vi ser på det populære tidsfordriv
Side 16

ARTIKLER

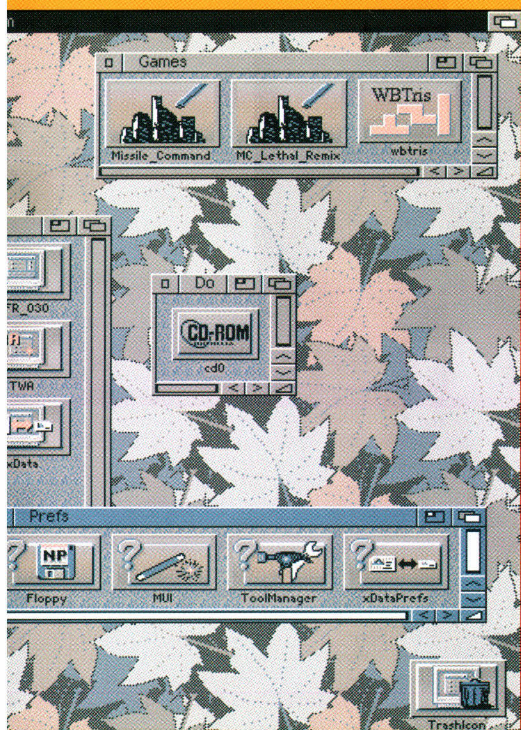


Med det nye FMV-modul i CD32 fungerer den som CD videomaskine.
Side 29

RUBRIKKER



TEMA





Photoshop, Quark XPress m.fl. kører 100% problemfrit med et EMPLANT-kort i din Amiga

Side 34

ANNONCØRER

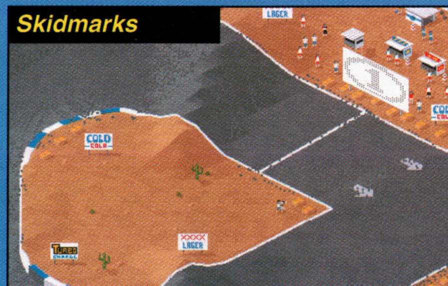
I denne måneds PD-Online viser vi dig, hvad du skal bruge for at få den ultraflotte Magic Workbench til at fungere.

Side 42

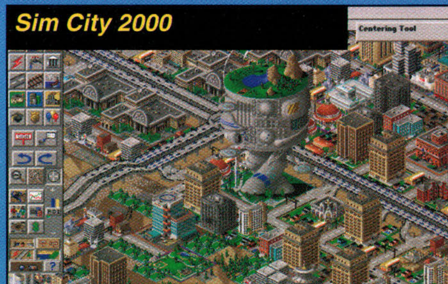
SPIL



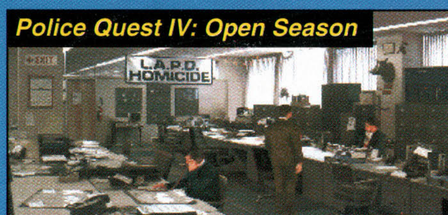
Hornet: Naval Strike Fighter



Skidmarks



Sim City 2000



Police Quest IV: Open Season

DANSK MEDIE HUS ApS
FORLAG · MARKETING

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Cuno Larsen

Chefredaktør:
Robert Vanglo

I redaktionen:
Jan Holm

Layout:
Christian Gydelund Larsen

Medarbejdere:
Thomas Agatz, Hans Henrik Appel, Christian Estrup, Jon Wichmann Hansen, Thomas Henriksen, Christian Koerner, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals

Tegninger af:
M. Hoffmeyer
H. Juhl

Abonnements-service:
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
PostGiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre kr. 170,-

Redaktion og udgiver:
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81
2200 København N
Telefon: 38 33 10 11
Telefontid: Man.-Fre. 11-15
Telefax: 38 33 31 34

Annoncer:
Thomas Cuno Larsen
Telefon: 38 33 10 09

Produktion:
ABK SATS ApS

Tryk:
Glumsø Bogtrykkeri A/S

Distribution:
DCA, Avispostbesørgelsen

Vigtigt:
Materiale fra "HiScore" må kun reproduceres med tydelig kildeangivelse, og med skriftlig tilladelse fra Dansk Medie Hus ApS.
Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl. Forlaget har ret til at reproducere og udgive indsendte programmer, artikler, billeder etc. på andre medier end i bladet.
Alle installationer udført på baggrund af artikler bragt i HiScore, foretages på eget ansvar.

I produktionen af HiScore er følgende blevet anvendt:
Amiga 4000/040
Amiga 2000/030
Commodore 486-33
Compaq 486-25
EPSON GT6500 Scanner
Profesional Page 4,1
Profesional Draw 3,0
ASDG Artdepartment
Deluxe Paint AGA
Corell Draw

En stor tak til forhandlere, der velvilligt har stillet udstyr og programmel til rådighed.

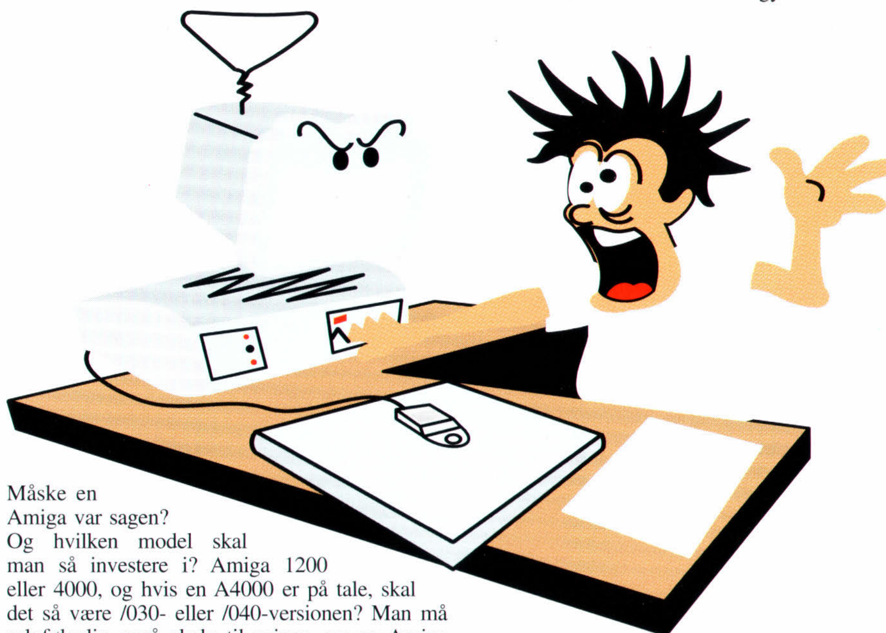
Forsidebillede er venligst udlånt af Media Technologi Scandinavia

ISSN 0908-7710

Lederen

Vi er computernødder!

Du har besluttet dig for at købe en computer! Du har skaffet penge og besluttet dig for, hvilken forhandler, der skal nyde godt af din investering. Det eneste du mangler er blot at afgøre, hvilken type og model du skal anskaffe. Skal det være en PC 486/33 SX (uden matematisk co-processor, men man kan jo altid opgradere senere) eller måske prøve med 50 MHz 486DX (der indeholder co-processor, men ikke kan opgraderes), eller måske det slet ikke skal være en PC?



Måske en Amiga var sagen? Og hvilken model skal man så investere i? Amiga 1200 eller 4000, og hvis en A4000 er på tale, skal det så være /030- eller /040-versionen? Man må selvfølgelig også skele til prisen, og en Amiga 1200 er jo ganske billig, men er det ikke sikrere at købe en PC'er? Måske man skulle overveje en 33 MHz 486 DX'er, eller hvad med den noget billigere 25 MHz SX-maskine?

Men dermed er jo ikke gjort! Man skal jo også tænke på alt det andet: harddisk, CD-drev, Megabyte, lydkort, floppy-drev, monitor, VGA, RAM, mus, Workbench, software, laserprinter, SVGA, kompatibel, modem, expansionsporte, Windows, joystick, 800X600 skærmopløsning, clockfrekvens, DOS, 640 Kb, etc., etc.

Det ovenstående understreger forhåbentlig, at det for en nybegynder kan være temmelig vanskeligt at gebærde sig i computerverdenens begrebssfære. Ikke nok med at størsteparten af ordene er engelske, men de er nærmest fra en helt anden verden. Clockfrekvens lyder som noget man bruger i et bornholmerur; RAM, har enten noget med dårlig lugt at gøre, eller også er det den lyd en fanatisk Sikh-præst udstøder, når han nedkalder forbandelser over menneskeheden; og joystick vil jeg slet ikke kommentere.

Når ekspedienten i forretningen venligt spørger, hvorledes man ønsker computeren konfigureret, er forvirringen total! "Hvad skal du bruge den til?", spørger ekspedienten for 20. gang den dag. "Ja, jeg vil godt kunne skrive lidt på den, og så skal jeg også kunne spille lidt på den", svarer kunden. "Skal du køre Windows, har du brug for mindst 4 Megabyte RAM", siger ekspedienten, "og store programmer kan meget vel komme til at fylde omkring 30 Megabyte på harddisken". "Nå, men så må jeg hellere få en med 34 Megabyte", svarer kunden og regner med, at han er på den sikre side.

"Okay, og hvor stor skal så harddisken være?", spørger ekspedienten. Kunden ved ikke rigtig, hvad normal-størrelsen på harddiske er nutildags, og tænker ved sig selv, at større end 40 X 40 X 20 cm. kan de vel ikke være, hvis de skal kunne være inde i et af de kabinetter, der er opstillet i forretningen. "De fleste af vore maskiner er konfigureret med 120 MB harddiske, der er nok i de fleste tilfælde", uddyber ekspedienten. "Nåh, men så må jeg hellere få sådan én", siger kunden i håbet om, at ekspedienten ved hvad han snakker om. "Det er jo også vigtigt med computerens hastighed", fortsætter ekspedienten, der efterhånden begynder at forstå, at han har med en novice på det edb-mæssige område at gøre. "Vi sælger rigtig mange 486'ere for tiden, og de er jo også blevet meget billige. Men priserne på Pentium er faldende, og det er vigtigt at være fremtidssikret", konstaterer ekspedienten. "Kan jeg så stadig skrive breve?", spørger kunden.

Her stopper historien naturligvis ikke, for kunden skal jo også have en monitor, evt. et lydkort, en mus etc. - ja man kunne blive ved. Mystikken omkring computeren er forsvundet, og kan idag sidestilles med alle de øvrige teknologiske vidundere, der pryder vor hverdag: food-processorer, videobåndoptagere, Hi-Fi anlæg o.s.v. Denne udvikling har lokket en ny generation af kunder ind i computerforretningerne, der tidligere kun var befolket af forretningsfolk og ægte freaks.

Men computer-verdenen, og ikke mindst selve markedet, er en jungle, og hvis man ikke lige er i besiddelse af en machete, i skikkelse af en computer-kyndig bekendt, er det let at fare vild. Og hvem synes det er morsomt, at betale 35.000 kroner og komme hjem med en 486DX/66, med SVGA, 21" monitor og 1 Gigabyte harddisk, hvis man kun har behov for at skrive et par breve en gang imellem, spille Tetris mod vennerne og iøvrigt blot anvende den som et supplement til husalteret - et behov, der kunne dækkes med langt mindre, og til en tiendedel af prisen. I betragtning af, at computeren nærmest har fået status som et traditionelt konsum-produkt, der forhandles i håndkøb, bør man ihvertfald være opmærksom på den store skare af købere, der stadig har behov for at modtage den nødvendige vejledning - og i et sprog de forstår!

Robert Vanglo
Chefredaktør

ACTION NEWS

Action Replay til PC???

Jo, den er god nok! Det velrenomerede modul, der har gået sin sejrsrige gang på både Commodore 64 og Amiga, er nu også (man fristes til at sige endelig) dukket op i en udgave til PC.

Action Replay PRO for PC består hardwaremæssigt, af et kort, som kan anbringes i enten et 8-bit eller et 16-bit slot. Til kortet tilsluttes, i stil med f.eks. musen, en fjernbetjeningsenhed, så du ikke behøver at ligge og rode bag computeren, hver gang du skal aktivere modulet.

Freeze-knappen, der sidder på fjernbetjeningsenheden, er adgangen til alle herlighederne. Midt inde i et hvilket som helst program, det være sig spil, Wordperfect, Windows, Norton Commander etc., vil et tryk på en knap (f-r-e-e-z-e) afbryde programmet og anbringe dig på den såkaldte Datel skærm. Her kan du anvende alle de normale DOS-kommandoer (format, dir, copy etc.), gemme program-billedet (det 'fryste' billede) på diskette eller harddisk i PCX-format, få flere liv i spil ved hjælp af trainer-funktionen, studere hukommelsen i ASCII, HEX eller disassembleret kode, fjerne en eventuel virus og meget mere.

Når du har foretaget de ønskede manøvrer, kan det oprindelige program startes igen ved et tatetryk, og programmet fortsætter, hvor det kom til som om intet var hændt.

Når man befinder sig på Datel-skærmen, har man endvidere mulighed for at 'pakke' hele hukommelsen sammen, og gemme den i den 'frosne' tilstand. Når filen bliver hentet ind igen og 'tøet' op, vil programmet fortsætte nøjagtig, hvor det befandt sig da hukommelsen blev pakket. Denne mulighed er specielt interessant i spil, hvor du er nået til et eller andet astronomisk level-nummer, spillet ingen save-funktion har, og du gerne vil have mulighed for at starte fra denne bane næste gang du vil spille. Funktionen kan også anvendes, hvis du har brugt traineren til at få flere liv. Hvis du derefter gemmer det frosne program, vil der fremover altid være flere liv til rådighed ved 'optøning'. Det er begrænset, hvor meget vi endnu har fået kigget, testet, prøvet det nye modul, der iøvrigt koster kr. 1.198,- i vejl. udsalg, men vær sikker på en grundig gennemgang af modulet meget snart.

Yderligere information hos:

BMP-Data Engros ApS, Tlf.: 4228 8755





Mikromaskiner til PC

Micro Machines, spillet som vi anmeldte i forrige nummer til Amiga, er nu undervejs til PC. I spillet befinder du dig i en miniature-verden, hvor bilerne er så små, at banerne kan bestå af borde, sandkasser, badekar og meget mere.

Med mindre spillet er væsentligt forskelligt fra Amiga-versionen, skal du dog nok ikke vente en egentlig anmeldelse, når Micro Machines dukker op til PC i løbet af en måneds tid.



CD-ROM og græsslåmaskiner!

Hvis du blev fascineret af filmen Lawn Mower Man's elementer af Virtual Reality, kan du glæde dig over, at spillet bygget over filmen, er kommet på gaden. Spillet bliver et orgie i fotorealistiske billeder og raytracede 3D-sekvenser, samt noget The Sales Curve - firmaet, der udgiver spillet - selv kalder Widescreen Interactive Video, hvad dette så end indebærer.

Spillet, der foreløbig kun er til CD-ROM, er svært at genre-bestemme, da hele ti forskellige spil-typer udgør det samlede gameplay. Det første level skulle ifølge pålidelig kilde, imidlertid være opbygget en smule i stil med Dragon's Lair spillene, hvor man skal foretage de rigtige bevægelser på det rigtige tidspunkt. Som et særligt kuriosum understøttes spillet af det originale soundtrack fra filmen.

Lawn Mower Man kræver som minimum en 386-maskine med 2 MB RAM og VGA/SVGA-grafikkort, men det anbefales at anvende en 486'er med 4 MB RAM, samt afsætte ca. 20 MB til spillet på sin harddisk.



Sådan anmelder vi spillene

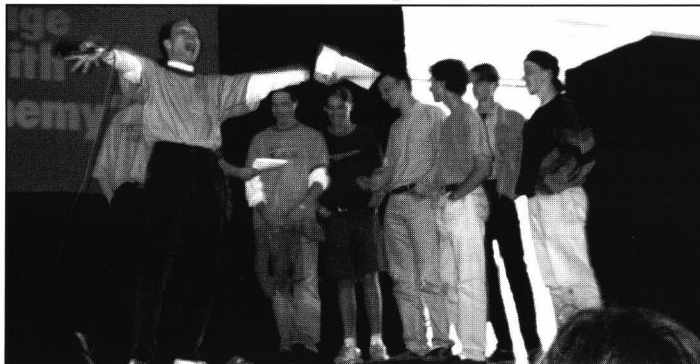
Flere versioner
Hver anmeldelse af PC- og Amigaspil er forsynet med en angivelse af hvilken computer det pågældende spil er anmeldt til. Det er sjældent at alle versioner udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger væsentligt fra den/de udgaver vi allerede har anmeldt, bringer vi naturligvis en update af den nye udgave.

Anmelderens troværdighed
En anmeldelse vil altid være subjektiv! Hvor gode karakterer et spil scorer vil altid afhænge af, hvem det er der anmelder det. Af praktiske årsager kan det ikke lade sig gøre, at flere forskellige anmeldere tester spillene (på den anden side, hvem siger at tre anmeldere ikke lige så godt kan tage fejl som en?).

Bedømmelsen
Grafik: Her bedømmer vi baggrundsgrafik, sprites, animationer etc. - d.v.s. hele den visuelle oplevelse ved spillet. Passer grafikken til spillet, eller er der tale om farvelade, der ødelægger mere end den gavner!
Lyd: Hvordan er intro-musikken, samples, lydeffekter o.s.v. Er der tale om musik eller muzak. Får man røde øre efter forlænget spilletid. Aaaarg eller wow.
Powerplay: Gider man bruge mere end fem minutter på spillet, eller kaster man det fluks over højre skulder. I denne kategori vurderer vi også spillets placering indenfor genren.
HiScore: Dette er så karakteren for den samlede vurdering (og altså ikke et gennemsnit af de øvrige). Det er her vi skiller skidt fra snot, og kommer med vor endelige dom. Man kunne også kalde denne karakter for undeholdningsværdien.

Det betyder karaktererne
95-100: Simpelthen det ultimative spil. Et spil der fremover vil blive husket som en ægte klassiker. Køb det uden betænkningstid.
90-94: Et sublimt spil, der absolut kan anbefales.
80-89: Det virkelig gode spil, der måske ikke viser noget nyt, men er glimrende udført.
70-79: Et godt spil, der anbefales med visse forbehold. Måske det er noget for dig, hvis du ellers kan lide genren.
60-69: Stadig et spil i den rimelige ende af point-skalaen. Ikke udpræget godt, men bestemt heller ikke dårligt.
50-59: Nu begynder det at knibe. Spillet har reelle mangler eller fejl, og man skal nok kigge mere end en gang, før man beslutter sig for at købe.
40-49: Under standarden for, hvad man må forvente. Spil i denne pointgruppe kan ikke anbefales.
30-39: Et ualmindeligt dårligt spil - køb det på eget ansvar.
20-29: Spil der ender med point i denne klasse er klart nedrykningstruede. De er ganske enkelt så elendige, at man ikke ved om man skal le eller græde.
10-19: Man begynder at overveje en politianmeldelse.
0-9: Køb dette spil til én du ikke kan lide.

The Gathering 1994



Vindergruppen fra forrige års 'Gathering'.

Igen i år afholder den norske gruppe Crusaders demo-party'et The Gathering, denne gang fra den 29. marts og hele 5 dage frem. Stedet er Rykkinnhallen, få kilometer uden for Oslo, og det samlede areal på 4500 m2 skulle give rigelig plads til ca. 1500 freaks.

Som altid er der masser af konkurrencer, herunder bedste demo, musikstykke, billede, og som noget nyt: animation. Det skorter heller ikke på andre aktiviteter, herunder naturligvis forrige års så populære 'air-hockey'-maskine, samt masser af almindelige arcade-maskiner og måske endda en Virtual Reality-maskine. Gennem et samarbejde med anti-virus-organisationen Safe Hex International har arrangørerne sørget for, at alle deltagere på The Gathering 1994 kan få de nyeste virus-killere helt gratis! Samtidig går ca. 5% af entreindtægterne (der udgør 200 norske kroner pr. hoved) til programmører af antivirus-programmer.

The Gathering plejer bestemt at være et besøg værd. For yderligere information kan man kontakte Crusaders på adressen:

Crusaders Productions
Lovenstadveien 8 a
2006 Lovenstad
Norge

Telefon (+47) 943 41160
Internet: edb88002@vm.bi.no

PÅ REDAKTIONEN



SØZOONKRIGEREN SIGER: "I'LL BUY THIS SWROD"



MANDEN SVARER: "I AM SORRY SIR, WHAT IS A SWROD?"

SØZOONKRIGEREN PRØVER IGEN: "I'LL BUY THIS SVORD"



MANDEN SVARER: "I AM SORRY SIR, WHAT IS A SVORD?"



Just CheckIt!

Det velkendte og prisbelønnede PC-program, CheckIt Pro, der analyserer opsætningen af din PC'er, er nu ude i en helt ny version - denne gang til Windows.

CheckIt Analyst er navnet, og kan assistere PC-brugeren i en lang række forskellige opgaver, herunder oplysninger om opsætning og konfiguration for både hardware, software og operativsystem.

Med CheckIt Analyst kan du endvidere afprøve om dit 'grej' fungerer som det skal, f.eks. motherboard, RAM, harddisk, porte etc. Efter hver test udarbejder programmet en detaljeret rapport, der kommenterer de enkelte trin i testen, så man kan se hvori en eventuel fejl består.

Data kan analyseres fra både DOS, Windows og OS/2, idet programmet er udstyret med et 'mini-applikations-program', der laver sin helt egen datafil. Hvis uheldet er ud, og din system-filer (Autoexec.bat, Config.sys, Win.ini, System.ini) er blevet ødelagt, kan CheckIt Analyst rekonstruere filerne udfra denne datafil.

Som noget ganske nyt, kan CheckIt Analyst hjælpe brugeren i forbindelse med køb, installation og opgradering, og i det hele taget være medvirkende til, at PC'en opsættes optimalt.

Yderligere information kan opnåes hos:

Swanholm Distribution A/S, Tlf.: 4593 3434

Microsoft bringer nyt...

Det der vel må betegnes som verdens største softwarehus, Microsoft, har netop introduceret en gennemgribende ny version 3.0 af Microsoft Works til Windows. Works er allerede en af de mest populære programpakker til hjemmebrug, og det vil sikkert glæde mange, at også en dansk version allerede er klar.

Works 3.0 er en integreret programpakke, som indeholder alle de nødvendige redskaber til at skrive tekster og breve, lave grafer og diagrammer, arbejde med kartoteker, opstille og kalkulere budgetter, samt udveksle data via modem.

Med den nye version indfører Microsoft en række nye spændende elementer i Works-pakken: Træk-og-slip af data, dataintegration med den nye OLE 2.0 teknologi, 'Stikordskort' (Cue Cards) hjælpesystem med trin-for-trin vejledning på skærmen, 'Værktøjstips' (ToolTips) hjælp til brugen af programmets grafiske trykknapper samt nye Guider (Wizards), der bl.a. også kendes fra Microsoft programmet Publisher 2.0.

Alle de forskellige dele af pakken arbejder sammen, ganske smertefrit, og der er således tale om en 'ægte integreret løsning'.

Men dermed er det ikke slut med nyheder fra Microsoft's hånd! Der er nemlig også en ny version af det velkendte Windows-regneark Excel. Her er man efterhånden nået til versionsnummer 5, og den nye udgave indeholder Microsoft's nye IntelliSense teknologi. Og hvad er så IntelliSense?

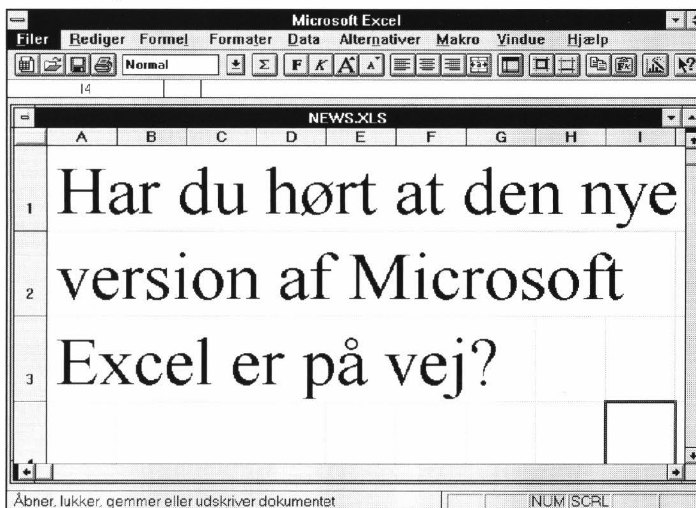
IntelliSense er, som Microsoft selv udtrykker det, et gennembrud for brugervenlighed, og viderefører firmaets bestræbelser på at gøre databehandling let og effektiv. IntelliSense teknologien er en central del i de programmer, som indgår i Microsoft Office version 4: Microsoft Excel 5.0, Microsoft Word 6.0, Microsoft PowerPoint 4.0 og en brugerlicens til postsystemet Microsoft Mail 3.2. I Professional udgaven indgår også databaseprogrammet Microsoft Access 1.1.

IntelliSense kan automatisk udføre en del af rutineopgaverne og støtte ved gennemførelse af komplicerede opgaver. Det er endog muligt at få personlige råd om betjeningen af Excel 5.0, da brugerens måde at betjene programmet på kan 'opfanges'. Man får så at sige råd og vejledning om, hvordan man burde have gjort!

En egentlig gennemgang af de nye funktioner og værktøjer vil være for vidt at komme ind på her, så tilbage er kun at konstatere, at Microsoft Excel 5.0 allerede er ude i en engelsk version og, at en dansk version vil være at finde i butikkerne indenfor de nærmeste par måneder.

Yderligere information hos:

Microsoft Danmark, Tlf.: 4489 0100



Den syvende gæst i den 11'te time!

På dagen før deadline modtog vi en nyhed, der sikkert vil glæde alle PC-ejere med adgang til et CD-ROM drev. Efterfølgeren til Virgin-spillet *The 7th Guest* - det nok mest berømmede CD-ROM spil overhovedet - er på vej. *The 11th Hour*, som spillet hedder, fortsætter i bedste stil, hvor The 7th Guest slap, med hele 60 minutters full motion video indbygget som sekvenser i spillet.

The 11th Hour skulle efter sigende lægge stor vægt på det historiske indhold, og du kan forvente en 'kriminalfilm' med suveræn lyd og grafik. Med forbehold for forrykkede tidsplaner etc., skulle du kunne begynde at kigge efter The 11th Hour en gang i April. Det lader i det hele taget til, at Virgin rigtig har slået sig på CD-ROM systemet, for en anden spændende titel er netop sendt på gaden. Det drejer sig her om spillet *Conspiracy*, i hvilket skuespilleren Donald Sutherland medvirker i én af de afgørende roller.

Nyhederne er imidlertid så nye, at vi endnu ikke har modtaget billedmateriale på hverken The 11th Hour eller Conspiracy, men forvent en anmeldelse så snart spillene dumper ind ad brevsprækken.

Man klør sig i stacken...

Stackere eller harddisk-doblere er for mange PC-ejere et nødvendigt onde. Til trods for faldende priser på harddiske, er det stadig billigere at foretage den softwaremæssige løsning, når den eksisterende lagerkapacitet er udnyttet 100%.

Med programmet Disk-Expander får nu også Amiga-ejerne mulighed for at 'fuppe' deres computer. Efter installation af programmet, vil harddiskpladsen være forøget med 40-80%, så der kan altså blive tale om næsten en fordobling.

Disk-Expander afvikles som multitasking i baggrunden på Amiga, og komprimerer og dekomprimerer automatisk dine data. Der er efter sigende lagt stor vægt på både hastighed og datasikkerhed, og vil senere kunne udvides med forskellige opgraderingsmoduler.

Den vejledende udsalgspris for Disk-Expander bliver kr. 598,-, og yderligere informationer kan indhentes hos:

BMP-Data Engros ApS, tlf.: 4228 8755

Falcon 3.0

Hornet: Naval Strike Fighter



Falcon3.0 står nu til søs med USS Theodore Roosevelt.

F-16 Falcons flådemæssige sidestykke - F/A-18 Hornet - er dukket op til flysim-verdenens state-of-the-art game. Vi dytter i hornet.

Spectrum Holobyte bliver ved med at udvikle deres *Electronic Battlefield Series*, nu til version 3.03. Efter den sovjettisk byggede *MiG-29* er turen kommet til Den amerikanske Flådes og Marinekorpsets arbejdshest: den alsidige high-tech jager F/A-18 Hornet. Om noget er den state-of-the-art.

Hvepsen

F/A-18 ligner sin fætter F-16 meget. Den er en adræt 'fly-by-wire' maskine, der benyttes af adskillige NATO-lande. Den er beregnet til flere formål og kan bære en lignende alsidig og omfattende våbenlast. Med den kan F/A-18 Hornet både fjerne uønskede fjender fra himmelhvælvingen og udføre sit primære hverv, angreb på overflademål.

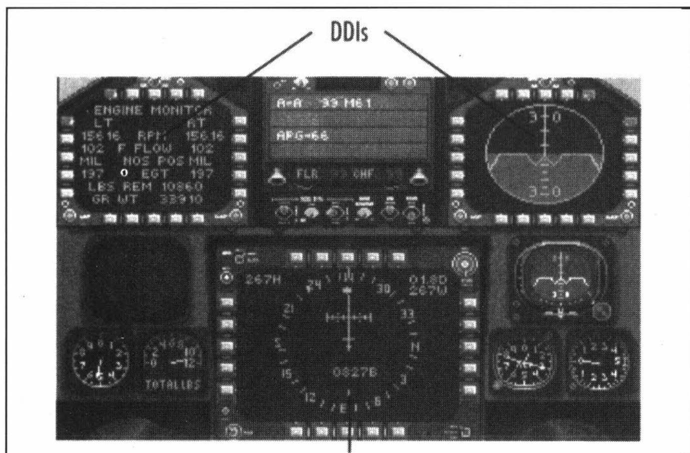
Men til forskel fra F-16 kan F/A-18 operere fra hangarskibenes katapulter, og tilmed har den en unik instrumentering. Denne ny add-on til det civile markeds førende kampflysimulation kommer hele vejen rundt om sit emne.

Hornet-dokumentationen skuffer ikke. På 108 siders tekst og billeder beskrives de funktioner, som i F/A-18 varierer fra F-16, og for MiG-29 piloter dækker et 30-siders hæfte forskellene, ligesom et komplet scenariekort over det tidligere Jugoslavien medfølger.

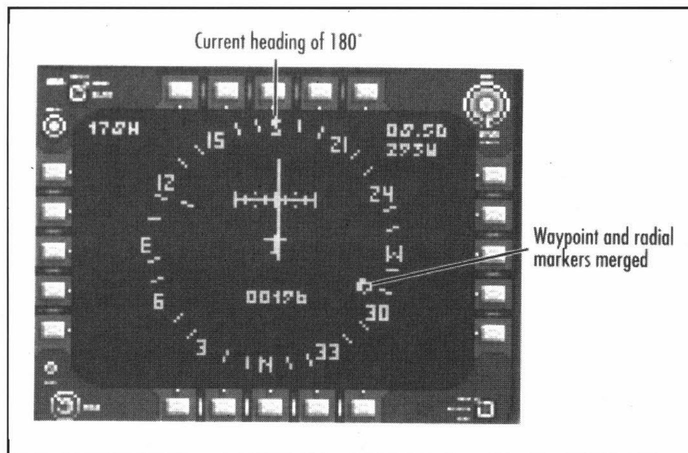
Den tredie wire

Det nye element, hangarskibsdækket, gør underværker for hele Falcon3-verdenen, og kender man F-16/MiG-29 med deres taknemmelige 1-mile landingsbaner, fornemmer man hurtigt, at 'naval aviators' må være af en helt speciel støbning for frivilligt at lande et 18 tons jetfly midt i den svarte, stormfulde nat på et 15m x 15m stort frimærke på et hoppende og vippende skibsdæk.

Det er ikke nok at ramme carrierdækket. Du skal præcist lempe flyet ned ad glideslope'n ved hjælp af LSO'ens (Landing Signal Officer) digitaliserede anvisninger og meatball'ens farvekoder og med krogen ramme en af de fire wirer, der er spændt ud over dækket. Uanset hvad du bliver udsat for i det fjendtlige



Et nyt look-down view af det samlede instrumentpanel.



F/A-18's avancerede 'horisontale situationsindikator'.

luftrum, vil visual landing og dens racetrack pattern på USS Theodore Roosevelt være det, der adskiller dig fra fårene.

NB: Det anbefales at anskaffe sig Thrustmasters Weapon Control System, evt. også rorpedaler - og helt elementært er det, at man har CH Flightstick Pro eller Thrustmaster-stikken. Ikk'?

Bosnien-Herzegovina

En ganske anden side af sagen er Falcon3's syvende scenarie, Bosnien-Herzegovina. Det er ikke en fortolkning af dagens splittede region, men en hypotetisk situation i den nære fremtid, hvor Tyrkiet, Grækenland og Rusland blander sig med våbenhjælp, og FN aktivt slås for at trænge serberne og kroaterne tilbage til deres oprindelige linier.

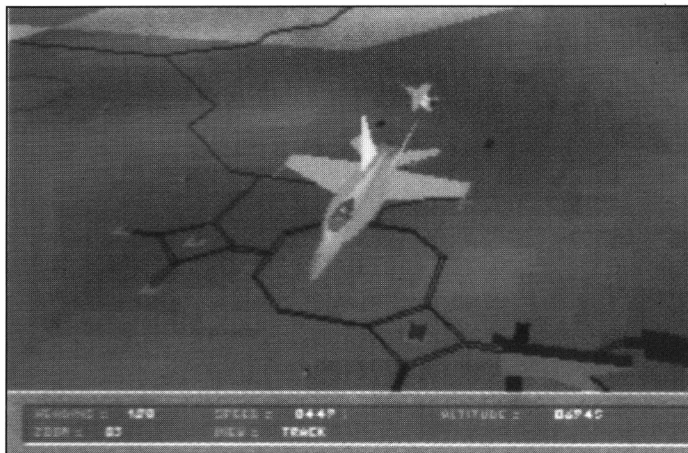
Hvorvidt det er en sober måde at lege med virkeligheden på, skal jeg ikke tage stilling til her, men blot påpege, at det er er et jævnligt tilbagevendende fænomen, at softwarehusene 'aktualiserer' deres spil med tidens brændpunkter.

Humlen

Hornet er fuldt kompatibel med både Falcon3.0 og MiG-29-simmerne, inklusive *Operation: Fighting Tiger*. Du kan flyve sammen med og/eller imod menneskepiloter via modem, direct connection og Novell-netværk. Optionerne er fuldt udbyggede, så i realiteten kan jeg kun sige ét: Jeg har aldrig set noget lignende.

F/A-18 Hornet er i al beskedenhed en velkommen nyskabelse til alle tiders bedste kampflysim. Man kan klare sig uden Hornet og Bosnien, men det bliver derefter. Ovenstående positive betragtninger forudsætter helt elementært, at man er hooked af tekno-simmen med alle dens komplicerede, teknisk korrekte detaljer (eksempelvis er vi med Hornet oppe mod 107 tastekommandoer). Er man til flotte fast-food sims, kan man prøve *TFX*, *Strike Commander* eller *Aces*-serien. Men det er en anden boldgade. ❑

Jan 'Hårnet' Holm



Terrænet i Bosnien-Herzegovina holder stilen fra tidligere scenarier.

ELECTRONIC BATTLEFIELD SERIES
HORNET
NAVAL STRIKE FIGHTER
Spectrum HoloByte

Grafik:	80%
Lyd:	82%
Powerplay:	90%
HiScore:	92%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	ca. 2 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBlaster/AdLib/Roland
Hastighed:	386/16+++
Udgiver:	Spectrum Holobyte
Pris:	198,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga:
Falcon3 og alle dens scenarier er desværre ikke noget for Amiga-familien.

PC HISCORE: 92%



Man skal være af en særlig støbning for frivilligt at lande et 18 tons jetfly på et hoppende og vippende skibsdæk.

The Labyrinth of Time

Ja, jeg er enig! Stemningsgivende navn. Bare tanken om at gå rundt i en tids-labyrint giver én gåsehud og sved på panden. Et mere actionpræget og varierende plot kunne jeg næppe forestille mig. Afsted på eventyr i The Labyrinth, et spil der kun er muligt på CD32 - det aller-allerførste raytracede spil!

Plottet i spillet? Mit gæt er at forfatterne ikke havde den fjerneste ide om, hvad plottet bag spillet skulle være, så de satte sig ned og skrev en så underlig og langt ude forhistorie, at de var 100% sikre på, at ingen ville fatte en meter af, hvad det handlede om.

Jeg forstod, at en eller anden der vist nok var ond, fra en anden verden, et eller andet sted i fremtiden, lavede nogle tidslabyrinter for at komme ind i vores verden. Allerede her begynder man at at være rimelig *baffled*, men bare vent. Den onde fra den anden verden kunne ikke selv bygge labyrinterne. Derfor indfangede han en stakkels labyrintbyggers sjæl, og fik den til at bygge dem. Men sjælen lavede nogle tidslommer i hver labyrint. Hvis der var nogen, der fandt tidslommerne ville labyrinten blive tilintetgjort.

Da labyrinterne er færdige går sjælen ind i vor tid og får fat i hovedpersonen, som står og skal med undergrundsbanen. Han fortæller ham ovenstående smøre, og siger at HAN skal gå gennem labyrinterne og ødelægge dem ved at finde tidslommerne. Så forsvinder han og lader hovedpersonen tilbage i en tom togkupe.

Hunde har nøgne ører

Jeg opgiver efter et minuts tid at forstå hvad sjælen forklarede mig, og håber på at jeg ikke tager helt fejl når jeg tror at jeg skal gå igennem en labyrint, og prøve på at finde noget. Der er ikke noget vigtigt i togkupeen så jeg går mod vest, ind i næste kupe. Næste kupe minder mig grangiveligt om et hotel fra Victoriatidens London. Hmmm.

Efter at have været værelserne igennem, og fundet et stk. viktoriansk hotelværelse og et stk. ligeså badeværelse, har jeg ikke fundet noget man kunne samle op, og den eneste ting man kunne gøre var at trække i en toiletsnor - loads of fun! Jeg går videre ned af gangen til en elevator som fører mig op til anden sal. Her finder jeg en nutidig reception, komplet med telefon og samtaleanlæg. Begge er i stykker, så jeg går ned ad gangen, hvor jeg kommer ud i en *forlystelsespark...*?

Gang i den

Omkring dette punkt havde jeg spillet i ca. 30 minutter, og alt jeg havde kunnet gøre var at trække i en lokumssnor og trykke på opknappen i elevatoren. Videre udforskning af spilleområdet afslørede, efter forlystelsesparken et krystalbjerg med en grotte, i grotten en biograf og i den anden ende af biografen en indgang til en wild west-type togvogn. I togvognen var der en altan hvorfra man kunne se nogle flyvende byer.

I al denne tid havde jeg ikke fundet noget, der kunne samles op. Godt nok havde mine bedrifter udvidet sig til også at omfatte åbningen af en vasketøjs-skakt (på altanen i togvognen), men jeg følte ikke rigtig, at der var sket noget, som satte skred i handlingen.

Ingen torne uden roser

Hvis du har gidet læse ovenstående, tror jeg du forstår at Labyrinth er K-E-D-E-L-I-G-T. Det er et musestyret adventure med en række kommandoikoner, nemlig inventory, tag, smid, manipuler, og et ikon for nord, syd, øst og vest. I starten nævnte jeg at dette spil kun kunne lade sig gøre på CD32, og det er der en ganske speciel grund til. For Labyrinth er revolutionerende på sin egen måde, da al grafik, inklusive objekter, er raytracet, og i mange tilfælde kan ses fra flere vinkler. Og det er flot!

At man har taget sig god tid med grafikken er meget tydeligt. De fleste billeder er atmosfæriske og holdt i perfekt stil, der passer til tidsalderen det skal forestille. Og grafikken er ikke alene om at gøre dette spil til et orgie i præsentation. Musikken er ganske fremragende og atmosfærisk, og skaber en dyster stemning og endda til en vis grad forfølgelsesvanvid.

Grafik og lyd repræsenterer CD32 i suveræn stil, men der er lagt alt for lidt vægt på hovedsagen, nemlig spil-delen. Hvis du køber Labyrinth, køber du et flot slideshow, med en glimrende lydside. ❑

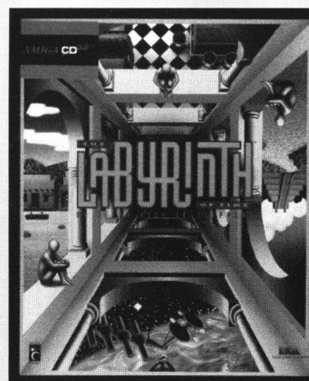
Mark Sederqvist



Grafik og lyd i Labyrinth er atmosfærisk, men gameplayet temmelig frustrerende.



Den stærke side af 'labyrintspillet' må siges at være den flotte raytracede grafik.



Grafik:	93%
Lyd:	84%
Powerplay:	14%
HiScore:	28%
Udgivet af:	Electronic Arts
Pris:	369,-
Udlånt af:	K.E. Media, Tlf.: 8624 0633

Update
Labyrinth er udkommet på CD-ROM, men hvorvidt en diskette-version skulle være på vej, til PC såvel som Amiga vides endnu ikke.

CD32 HISCORE: 28%

Terminator 2
The arcade version

Hvad er dette!? Her går man rundt og tror at den obligatoriske skuffende licens, der altid følger i kølvandet på en biograf-succes, allerede var overstået for Terminator 2 - har Ocean ikke allerede malket denne licens?



T-1000 som han så ud i filmen. Her gemmer han sig dog bag Hiscore-listen.

NEJ, lyder svaret hårdt og brutalt. Oceans hjemmecomputerversion kom nemlig ud samtidig med, at der blev lavet en arcademaskine på samme suppeben, og betyder det, at hjemmecomputerfolket skal gå glip af denne udlægning af Arnolds myrderier? NEJ! For her kommer nemlig lige netop versionen som du kender fra spillehallerne! Det eneste, der mangler er en infrarød-Uzi som joystick - den må vi tænke os til for øjeblikket!

Licens til at lave licenser

Kendere af arcade-versionen vil vide at spillet er et sidelæns scrollende shoot'em-up. Det er dog ikke et shoot'em-up i normal forstand, eftersom du ikke styrer en figur rundt på skærmen. Spillet er derimod bygget op som vi kender det fra spil som Operation Wolf.

Man ser det hele med hovedpersonens 'egne øjne'. Man kan altså se fjenderne løbe ind og ud af skærmen og lejlighedsvis stoppe op og skyde mod én. Med musen styrer man et sigtekorn rundt på skærmen, som det så er meningen man skal skyde sine fjender med, og så kan man kan desuden fyre missiler af mod de særligt slemme. Desuden er der i forgrunden af skærmen nogle kasser som man kan skyde åbne, og derved opnå forskellige former for bonuser, som hurtigere våben, ekstra granater o.s.v.

Give me Arnold

Spillet følger til dels filmens handling. Du starter i Los Angeles år 2029 - på Judgement Day. Herfra går du videre til et gemmested for mennesker, der bliver invaderet af robotter som du skal rydde af vejen, og samtidig undgå at skade nogle af menneskerne. På tredje bane skal du hjælpe John Connor til at undslippe i jeep, ved at holde Skynets helikoptere stangen. Derefter tager du en tur ned igennem Skynets hovedkvarter for at nå tidsmaskinen. På fjerde bane er man rejst tilbage i tiden, til de laboratorier hvor Skynet senere bliver opfundet. Du skal smadre alt deres udstyr, og samtidig undgå at blive dræbt af et SWAT-team, der har mobiliseret alt hvad der kan kravle og gå.

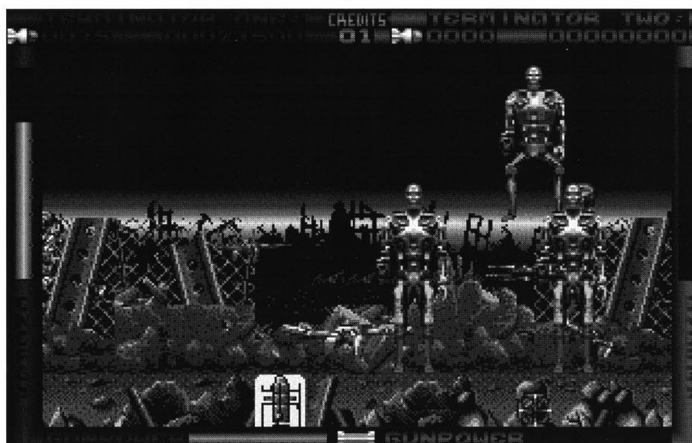
Næste bane er laboratoriet hvor den første Terminators arm er opbevaret. Også her skal alt hærges, men denne gang er modstanderne laboratorie-teknikere i asbestdragter, der smider kemikalier mod dig. Klarer du banen, undslipper man i en SWAT-vogn, som man skal beskytte mod T-1000, der først prøver at ramponere den med en helikopter, og siden med en 18-hjuls lastvogn... Overlever du også denne bane når du frem til den sidste, stålværket, hvor det endelige opgør med T-1000 finder sted.

Kliche på kliche

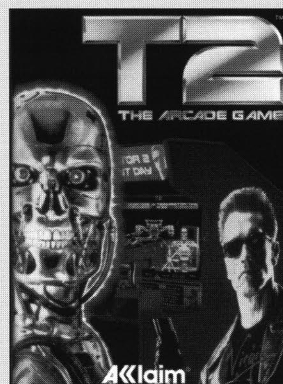
T2 - arcade versionen - er et gedigent shoot-out med masser af action. Det er tilpas nemt til at det er fængende, og der er god variation i banerne. Der er også mulighed for at spille to på én gang, hvilket gør det hele en del nemmere, men også sjovere!

Terminator 2 tager ikke vildt lang tid at gennemføre, men der er action i det så længe det varer! Og to-spiller delen kan man spille igen, selv om man har gennemført spillet én gang. Og, kære læser, når du har læst så langt som hertil tror du dig garanteret sikker, men du slipper ikke for at høre den efterhånden meget slidte kliche endnu en gang: *I'll be back!!!* ❑

Mark Sederqvist



Gameplayet minder en del om klassikeren Operation Wolf.

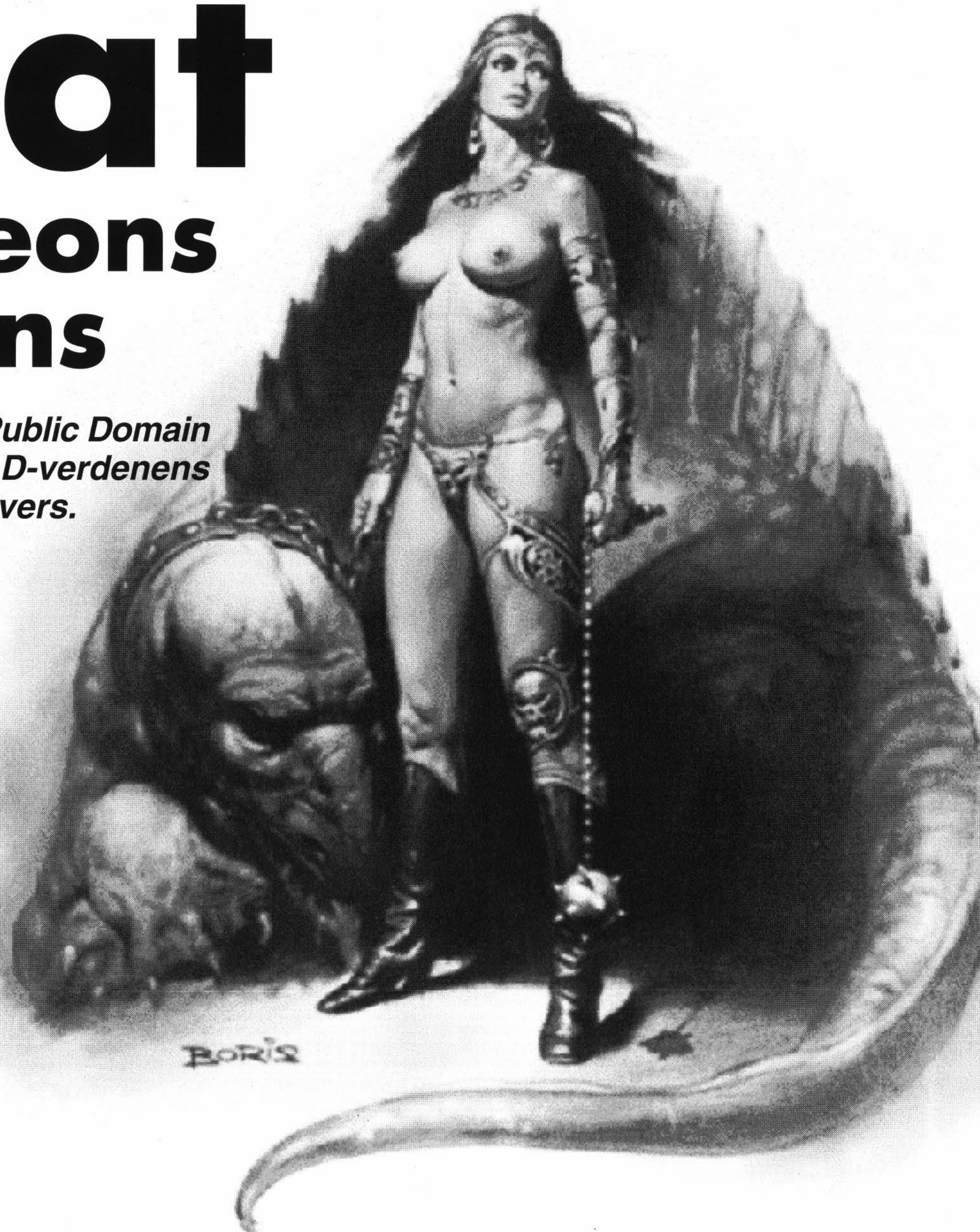


Grafik:	86%
Lyd:	73%
Powerplay:	89%
Hiscore:	85%
RAM:	640 KB
Harddisk:	3 MB
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./Roland
Hastighed:	386+
Udgiver:	Virgin/Acclaim
Pris:	349,-
Udlånt af:	New System Technology,
Tlf.:	3343 9996

Amiga:
T2 er også ude i en udgave til Amiga

PC HISCORE: 85%

Besat af Dungeons & Dragons



Vi har set lidt på udvalget af Public Domain spil, for folk med hang til D&D-verdenens fantasifulde og mystiske univers.

Computerspil synes at have en tendens, til altid at blive større, flottere, hurtigere, mere avancerede etc. Man kan spørge sig selv, om det er det er den 'rigtige' udvikling - burde man ikke ikke snarere interessere sig for at skabe spil med indhold, istedet for blot indpakning? Det er ihvertfald min personlige opfattelse, at spilproducenterne fortrinsvis er ude på én ting - tjene penge! Det kan man jo egentlig ikke fortænke dem i, men ofte går det ud over kvaliteten af spillene, når man kun tænker på hvor flotte, imponerende og avancerede de vil se ud ved første øjekast. Men så er der jo altid Public Domain spillene!

Public Domain! BVAADR! - ja sådan tænker jeg også tit selv, men selv om der findes mange temmelig ringe PD-spil, findes der bestemt også nogle, der er - endog særdeles - gennemarbejdede. I mange tilfælde er der brugt utallige timer på at producere dem, og det, der adskiller dem mest fra de kommercielle spil er det faktum, at udviklerne af dem IKKE har tænkt på penge under udviklingen, men blot lavet dem for deres (og andres) fornøjelses skyld. I det følgende vil jeg koncentrere mig om et udsnit af disse, der bedst kan karakteriseres som...

Public Domain D&D-spil i rogue-stilen?

Et gennemgående træk i disse spil er, at du spiller én karakter (du er en person af en eller anden type). Du befinder dig i en verden med forskellige jordlag, og for hvert jordlag du går længere ned, jo sejere bliver dine modstandere (de monstre du møder på din færd).

Man har mulighed for at vælge mellem forskellige typer af karakterer, f.eks. warrior, magic-user, paladin, priest o.s.v. I de fleste af spillene er det også muligt at vælge sin race, d.v.s. human, elf, half-orc etc. Alt efter hvilken karakter-type og race, der vælges, bliver dine abilities (for ikke D&D-folk er abilities dine karakteristika, f.eks. styrke, charisma, inteligens o.s.v.) påvirket i den ene eller anden retning. Som i traditionelle D&D-spil slår man derefter om sine abilities, og så er det blot at gå igang med at slagte! I et spil har du en mission - for det meste er det et monster du skal dræbe, og sommetider er det en amulet du skal finde. I nogle spil kender du missionen fra starten og i andre får du en eller flere opgaver undervejs. Hvis du spiller D&D i forvejen vil du have let ved, at forstå spillene, da man benytter de samme måder at beregne de fleste ting på, blot er det her computeren, der styrer alle beregningerne.

Hvorfor er spillene så 'dragende'?

Årsagen til, at folk spiller disse spil i dage-, uge-, og månedsvis kan siges med ét ord: variation. Spillene er fantastisk gennemarbejdede og detaljerede, og da hvert enkelt dungeon-level altid er forskelligt, giver det masser af variation. En anden ting, der gør spillene så spilbare er, at alle beregninger foregår hurtigt og smertefrit - der opstår stort set ikke 'døde' perioder. Hvert enkelt monster skal håndteres på vidt forskellige måder, og man kan let komme galt afsted, hvis man ikke griber sagen rigtig an.

Endnu en faktor, der gør at man bliver draget af spillene er det faktum, at man nemt kan spille den samme karakter (person) flere måneder i træk, inden man får løst sin opgave. Når denne så endelig er løst, får man uvilkårlig lyst til at gennemføre spillet med en anden karakter af en anden type eller race.

Spillene er ikke specielt krævende i hardwaremæssig for-

stand, og selv den mindste maskine kan klare det nogenlunde tilfredsstillende. At der ikke benyttes grafik i spillene gør egentlig ikke noget, da grafik som regel kun er med til at gøre spil langsomme. Til gengæld kan fantasien få frit løb!

Spillene fås til stort set til alle platforme - det være sig PC, Amiga, Unix, VAX m.fl., så der er ingen undskyldning for ikke at gå igang. Der er til de fleste af spillene skrevet nogle rigtig gode manualer, og det er tilrådeligt at læse dem inden man går igang. Én ting er sikkert - du kommer til at bruge en del tid på at forstå hvordan spillene hænger sammen, og omhyggeligt studere hvilke muligheder du har m.h.t. kommandoer, våben, armor o.s.v. Men når først dette arbejde er gjort, så kommer belønningen også - massevis af spændende timer.



Fælles for D&D spillene er, at det gælder om ikke at rende ind i monstre som dette.

Hvordan er spillene blevet til?

Spillene er udviklet i universitets-miljøer i forskellige lande - som oftest af studerende, og fortrinsvis skrevet i C(++). Da source-koderne i de fleste tilfælde også er PD, har andre personer taget fat, der hvor de forrige udviklere slap, og videreudviklet spillene med nye monstre, nye detaljer o.s.v. Men lad os tage et par eksempler:

Nethack
Et spændende spil - hvor du, sammen med dit husdyr (kat, hund eller andet) går igennem hulerne, og først finder din opgave (opgaver) et stykke inde i spillet. Der findes butikker, med våben, armor, potions o.s.v., rundt omkring på de forskellige levels, og du udtænker sikkert hurtigt nogle snedige planer til, hvordan du kan 'ordne' shopkeeperen, så du kan løbe med alle hans ting fra butikken. Nyeste version er v3.1.

Moria
Butikkerne er nu på øverste level, og man kan med 'scrolls of recall' komme frem og tilbage mellem de levels man befinder sig på. Spillet er godt og gennemarbejdet og din mission er at slå 'Balrokken' ihjel - den finder du omkring level 60 (3000 fods dybde). Nyeste version er v5.5.

Angband
Efter min mening det bedste af spillene (det er det jeg kæmper med for tiden). Utroligt varieret, med en masse specielle artifacts (våben, armor, lyskilder etc.), og er desuden en udbygning af Moria. Din mission er at slå Morgoth (kender du Ringenes Herre?) ihjel, han befinder sig et eller andet sted efter level 100, og 'Balrokken' er kun et skridt på vejen for at fuldføre missionen. Der er flere typer og racer at vælge imellem end i Moria, hvilket giver spillet flere variationsmuligheder. Nyeste version af spillet er v2.4 (PC 1.31).

Der findes et utal andre - mere eller mindre gennemarbejdede versioner, hvilket er ganske naturligt da source-koderne jo er PD, men prøv med de tre nævnte først.

Hvordan får jeg fat i dem?

Der findes desværre ikke så mange BBS'er i Danmark (såvidt vides), der supporterer denne type spil, men man kan dog være heldig at finde en version hist og her. Helt anderledes er det med Internet - det er jo i dette miljø, at spillene er udviklet.

Hvis du er så heldig at have adgang til Internet kan du hente spillene med ftp fra følgende steder:

ftp.cis.ksu.edu
(/pub/games/angband/)
ftp.funet.fi
(/pub/msdos/games/adventures/)

Der findes ligeledes supportkonferencer på net-news til stort set alle spillene, hvor venlige 'Wizards' altid er klar til at hjælpe med dine problemer. Prøv med:

rec.games.roguelike.angband
rec.games.moria
rec.games.nethack.

Du behøver ikke være D&D-freak for at kunne blive bidt af spillene. Personligt har jeg kun spillet ganske lidt 'rigtig' D&D, men er alligevel totalt besat af spillene. Og bedst af alt - det er ganske gratis! ❑

Jon Wichmann Hansen

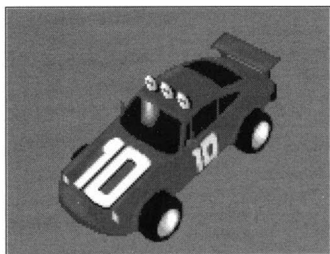


Fantasien får frit løb i D&D spillene.

SKIDM

På mit skrivebord ligger et produkt, som jeg mildt sagt har lidt svært ved at forholde mig til. Spillet er SkidMarks, en hyper-forsinket klon af det antikke SuperSprint. Der er ikke sket alverden på otte år...

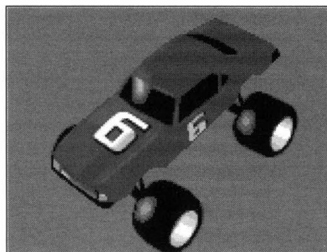
Den gamle leg fra barndommens racerbane er atter aktuel. Du vælger din bil blandt fire typer, og heldig som du er, må du også bestemme dens farve. Derefter aflægger du visit på menuen, hvor du kan vælge, om der skal køres træning eller mesterskab, hvor mange omgange der skal køres samt hvor seje modstanderne er. Nu trykker du så på enten 1 eller 2UP og alt afhængigt af dit valg, starter du nu løbet enten alene eller sammen med en (u)ven.



Den såkaldte relative styring er udført bedre end nogensinde i SkidMarks. Der er simpelthen en fænomenal kontrol med den lille bil, og det er fantastisk at se den skride ud i svingene ved tophastighed. I dette hæsblæsende miljø skal du så styre din Buggy, Camara, Porsche eller Truck gennem snævre kurver og enkelte lige strækninger, alt sammen i håbet om, at du bliver nummer et.

Hva' er meningen!?

Når løbet så er overstået, ja, så sker der ikke noget! Med mindre du da har valgt at køre mesterskab, for så går spillet automatisk videre til næste bane, indtil samtlige er gennemført. Så lægges pointene sammen, og så er det også slut. Ingen fede mellemskærme, ingen løb at kvalificere sig til, nix, bare tolv baner, som du kan køre hver for sig eller sammenhængende i et mesterskab. I denne forbindelse behøver jeg vel næppe sige, at SkidMarks har en levetid, som ikke engang døgnfluer bør misunde.

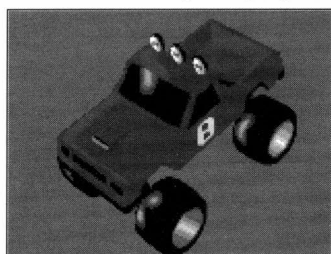


Men det bliver værre endnu! Den version, jeg her har anmeldt, er den, der er blevet sendt ud i forretningerne. Ikke desto mindre bærer den versionsnummer 0.99, altså en ikke helt færdig udgave! Om dette er årsagen, ved jeg ikke, men under alle omstændigheder går spillet ned for et godt ord på min A2000 og endnu oftere på en A1200! Og som om dette ikke var utilgiveligt nok, var der også visse baner, som spillet overhovedet ikke ville hente frem, når jeg spillede på min A2000, mens de sagtens kunne hentes på A1200'eren. Her var der til gengæld et par andre baner, som ikke kunne bruges!!

Dette er blot den simpleste af banerne i SkidMarks. Ramperne er ganske effektive, hvis du skal ud af kurs.

ARKS

Og nu vi er ved A1200: Der medfølger en særlig AGA-supportdisk, som altså kun indehavere af AGA-maskiner kan få glæde af. Med denne i brug får du biler i hele seksten farver i stedet for kun fire på en almindelig maskine! Total farve-extravaganza med halv skrue! Seksten farver! Men fald bare ned igen, for med en maskine, der har under 4Mb RAM, kan du kun bruge to forskellige typer biler i samme løb, og så får du ikke det hele at se på én gang.

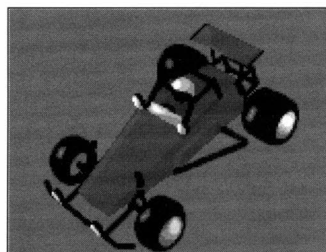




Fundamentalt luftangreb?

Der er imidlertid en forklaring på, hvorfor der på fire disketter ligger en så begrænset og fejlfyldt produktion. Sagt med to ord: Blitz Basic! Tro det eller lad være, men 95% af SkidMarks er skrevet i dette Amos-agtige 'programmeringssprog', mens rutinerne, der beregner bilernes opførsel, er skrevet i assembler. Som bekendt fylder den kompilerede kode fra sådanne højniveausprog som bare fanden, idet både fortolker og hele svineriet skal med i pakken. Dette forklarer til dels også, at SkidMarks crasher hele tiden, for selv mit ringe kendskab til Blitz Basic har da afsløret, at de færdige programmer er alt andet end stabile. Tsk, tsk, tsk...

Som det vil fremgå af billederne i denne anmeldelse er grafikken i SkidMarks funktionel men meget enkel, og spillet anvender aldrig mere end seksten farver. Man



savner også i høj grad ting som speedometer, placeringsindikator eller bare et par detaljer. Lyden er også meget spartansk og består udelukkende af acceptabel motorlarm og en intetsigende menumelodi. Spillet i selve løbet er genialt, men der er simpelthen for lidt, og banerne minder utrolig meget om hinanden. Derfor får SkidMarks nogle meget lave karakterer, men havde Acid Software tilføjet et mere sammenhængende gameplay, nogle features samt federe grafik og lyd ja, så havde karakteren let rundet de 90 procent. ❑

Simon Skals



Grafik:	46%
Lyd:	32%
Powerplay:	23%
HiScore:	33%
RAM:	Mindst 1Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Til tider!
Udgivet af:	Acid Software
Pris:	299,-
Udlånt af:	Betafon, Tlf.: 3131 0273

PC
Acid Software er et ganske ubeskrevet blad (faktisk mindes vi ikke andre titler, de skulle have udgivet), så om en PC-version skulle være undervejs er temmelig usikkert.

AMIGA HISCORE: 33%

Nej, nej, nej

Simon er en hård mand når han er i dårligt humør! Skidmarks har krydset hans vej på det forkerte tidspunkt - det er i hvert fald den eneste forklaring jeg kan finde for at han har slagtet Skidmarks så nådesløst. I mine øjne er Skidmarks et suverænt spil, på linie med spil som Nitro og Supercars. Ganske rigtigt, spillet er ikke stopfyldt med smarte mellemskærme og *fancy* musik, men alene køredelen skulle også kunne få spillet langt over dine sølle 33%! Køreglæde, fed grafik selv uden AGA og mulighed for hele fire menneskelige spillere via modem link. Så hør på en der ikke har fordomme mod Blitz Basic, som beordrer en HiScore på MINDST 85%!

Mark Sederqvist

MORTAL

To mænd står som voksdukker overfor hinanden. Det er henunder aften, men stadig lunt i luften. Det er stille, som om man venter på noget. Venter på at nogen skal dø...



Her ses to karatekæmpere i yndefuld dans.

Pludselig brydes den varme atmosfære, da et råb trænger igennem tusmørkets stilhed: "FIGHT!" Pludselig kommer der liv i de mørke skikkelser. De går mod hinanden med paraderne oppe og pokeransigterne aktiverede.

Uden varsel går det pludselig stærkt. Fyren i bar overkrop drejer rundt, så det ser ud som om han vender ryggen til modstanderen, og inden nogen når at se hvad der sker, er han drejet hele vejen rundt, og hans fod rammer modstanderens kæbe med en høj, smældende lyd. Modstanderen vakler bagover, tydeligt rystet, og sparket bliver hurtigt fulgt op af en slagserie mod ansigt og krop, der sender den ninja-agtige person i jorden. "EXCELLENT!", råber stemmen fra før, samtidig med at man hører lyden af ninjaens blod, der plasker ned på jorden.

Hooked

Fighteren i bar overkrop hopper selvsikkert et par skridt tilbage, hvor han står og fjedrer i benene for at holde sig varm. Ninjaen rejser sig langsomt op, og står foroverbøjet med ansigtet skjult. Manden med overkroppen hopper et par skridt frem, klar til at gøre arbejdet færdigt. Men uden at han når at reagere, trækker ninjaen en stor kødkrog med et reb i, frem af inderlommen! "Get over here!", råber han med en mørk og hadefuld stemme, og kaster krogen i brystet på modstanderen, trækker ham over mod sig, og møder ham på vejen med en uppercut, der sender ham i gulvet.

Igen: Lyden af blod og en tung krop, der rammer jorden. Manden rejser sig op igen, og står og hænger mens han trækker vejret tungt. Den ukendtes stemme trænger igen igennem den pludseligt opståede stilhed: "Finish him!" Som om han kun ventede på ordren, trækker ninjaen sin maske af, afslørende et kridhvidt dødningehoved. Han lægger hovedet tilbage i et abstrakt grin, og sender pludselig en kæmpe stikflamme ud af munden, som griller modstanderen, efterladende et forbrændt skelet, der sidder og ser desorienteret ud.

Jean-Claude gå hjem

Den ovenfor beskrevne situation kunne have været en scene fra det daglige liv på redaktionen (redaktøren, der fyrer en medarbejder), men som den kvikke iagtager sikkert har gættet, drejer det sig her om en scene fra det nye kampspil Mortal Kombat. Kampspil har der været mange af i den sidste tid, og dette er da heller ikke et helt almindeligt kampspil. Alle figurerne i Mortal Kombat er nemlig digitaliserede, altså rigtige billeder af skuespillere (man havde oprindelig tænkt sig at bruge Jean-Claude Van Damme, men det blev droppet).

Der er nogle, der ikke kan lide denne stil, specielt fordi 'rigtig' animation af figurerne er en umulighed. Animationen af f.eks. et slag, består af to billeder: Det, hvor figuren har armen inde til kroppen, og det billede, hvor armen er strakt ud. Mere komplicerede bevægelser består af flere frames, men sjældent mere



Når man er tæt på at have slået sin modstander ud, bliver det slået stort op.



Når man har slået sin modstander ud, skal der bukkes for juryen, akkurat som i redskabsgymnastik.

KOMBAT

end 6-7 stykker. Kan man leve med det, kan man til gengæld nyde godt af den meget naturtro grafik man får på denne måde, og at de forskellige spark og slag er korrekt udførte (bortset fra dem, der er fuldstændig umulige at udføre i virkeligheden, omkring halvdelen).



Der er også plads til en smule hoveren over sin modstanders utilstrækkelighed.

Grænserne flyttes

Plottet i spillet er ganske ordinært: En ond gammel kineser afholder hvert år en lukket turnering, kun for den absolutte elite i det internationale kampsportssamfund. Du kan vælge en af de 7 deltagere (der bærer originale navne som Sub-zero og Scorpion), som skal så slå de andre ud, banke et tre meter højt dragemenneske med fire arme, og endelig møde den onde himself. A walk in the park!

Hver af deltagerne kan lave en lang række konventionelle spark og slag. Derudover har de hver et par *special moves*, og først her begynder det at blive sjovt! Så sandelig om de ikke også har et *super move* hver! Disse er klart de mest absurde, der endnu er set i et kampspil (jo voldeligere, jo sjovere, ikke?). Jeg bør her nævne Sub-zero (flår dit hovede af), Liu Kang (laver et meget diskutabelt helikopterspark), samt Scorpions lille trick med at grille modstanderen (som beskrevet ovenfor).

Vold = underholdning?

Efter min mening er Mortal Kombat et af de bedre kampspil vi har set på Amigaen. Det er underholdende at spille på grund af de mange spøjse bevægelser, de gode lydeffekter og samples, den fotorealistiske grafik, og den grad af overdrivelse, der er i det. Og en kæmpesej ting er 2-spiller muligheden, hvor du fuldstændig kan mose dine venner. Godt nok kun på skærmen, men tro mig: Det griber om sig!

Der er også nogle dårlige ting i Mortal Kombat. Først og fremmest er baggrundene temmelig tamme, og lugter langt væk af venstrehåndsarbejde. Desuden stemmer joystick-instrukserne i manualen ikke helt overens med de bevægelser man i virkeligheden skal gøre. Stadigvæk, Mortal Kombat er et godt skud på kampspil-stammen og du burde kigge efter det hos din lokale spilhøker. ❑

Mark Sederqvist



Hvis man slår for hårdt, risikerer modstanderen at forsvinde fuldstændigt.

MORTAL KOMBAT
£5 off
AMIGA
Acclaim
Virgin

Grafik:	83%
Lyd:	84%
Powerplay:	85%
HiScore:	84%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgivet af:	Virgin
Pris:	349,-
Udlånt af:	Betafon, Tlf.: 3131 0273

PC
Mortal Kombat er også netop dukket op i en udgave til PC

AMIGA HISCORE: 84%

Burning Rubber

Det lyder som navnet på en pornofilm, men ak, havde det bare været så vel. Eller havde det i det mindste været noget nyt, friskt og revolutionerende, så OK, men navnet udelukker hurtigt og smertefrit denne mulighed. Ved nærmere granskning afsløres det, til alles overraskelse og glæde, at det minsandten er et nyt bilspil!

Det kræver mod at udgive et bilspil til Amigaen, i hvert fald hvis man samtidig har tænkt sig at lave *det bedste* bilspil til Amigaen. Jeg tror de fleste er enige med mig i, at tronen allerede er godt og grundigt optaget af det suveræne Lotus Esprit Turbo Challenge. Men alligevel udråber Burning Rubber sig selv til det aller-aller-sejeste, og det fremkaldte straks et lille træk på smilebåndet fra min side. Men nu ER det jo et stykke tid siden Lotus Esprit blev udgivet, og Burning Rubber ER en A1200-version...

Money for nothing

I spilpakken er der 4 disketter. Den ene disk indeholder spillet, to disketter indeholder europæiske og amerikanske baner, og den sidste disk, intro-disk'en som de kalder den, indeholder en fuldstændig tam intro, som enten er en sarkastisk efterligning af Spaceballs 'State of the Art', eller også en totalt talentløs kopi af samme. Jeg ved ikke med dig, men jeg ville blive sur hvis jeg havde betalt for den!

Efter den jammerlige intro præsenteres man for hovedmenuen. Her kan du vælge styremetode, og om du vil have automatgear. Så starter spillet med at du vælger dig en bil, blandt de mange 'spændende' tilbud som Opel Astra, Ford Fiesta og Golf GTI... Det var et svært valg, da jeg ikke rigtig kunne bestemme mig for hvilken bil der kedede mig mindst... Når man har valgt er det tid til at brænde gummi af!

Bilerne i Burning Rubber er alle i GTI-klassen.













Når man kommer i gang med selve spillet, bliver man grebet af en følelse af déja vu - det har man set mange gange før.

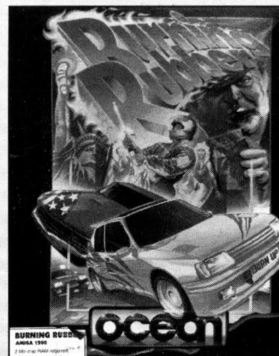
Gang i den - NOT

Når det ternede flag falder, begynder spillet at falde fra hinanden. I de næste fem-seks minutter får man en rundvisning i grimme baggrunde, grim grafik ved vejkanten, der hakker og er forvirrende, ikke fyldestgørende lydeffekter, kedelig baggrundsmusik og grimme små fnidrede sprites. Og bare for at gøre det hele endnu mere spændende, er der selvfølgelig spillets *main attracion*, muligheden for at blive jagtet af politiet. Faktisk burde jeg skrive 'muligheden for at stikke af fra politiet' da det er en fysisk umulighed at blive fanget. Som regel hører man bare sirenen begynde, trykker sømmet i bund i sin Golf GTI og viser fjolserne noget baghjul... 'Looks like we foiled them again, didn't we?'

Ja hvad er Burning Rubber egentlig for et spil? Ifølge bagsiden af spilpakken er det *"det ultimative roadrace. Det er benhård konkurrence imod de mest tjekkede kørere på kloden. Bøf soltaget ned, fyr motoren op og pump sømmet i bund for en hårrejsende gang roadracing... Det er BURNING RUBBER... The sweet smell of victory!"* En typisk gang sniksnak, der nok skal få nogle 8-9 årige til at tro at spillet er over-mega-tjekket-sejt, ligesom sloganet på samme pakke, "It's fast, it's dangerous, *it's ILLEGAL!!!*", vist er rettet mod samme målgruppe...

Ifølge min personlige opfattelse er det endnu et halvhjertet racerspil, baseret på et par enkelte gode ideer, der overhovedet ikke formår at gøre sig fri af den grå masse af middelmådige bilspil. Dette er et spil, der tages frem hvert halve år, når man har glemt hvor ringe det var, bliver spillet to gange og lægges på hylden igen. Med mindre du virkelig er entusiastisk fan af genren, i hvilket fald du MÅSKE kan få lidt mere ud af det. ❑

Mark Sederqvist



Grafik: 68%
Lyd: 61%
Powerplay: 69%
HiScore: 65%

RAM: 2 Mb
Harddisk: Nej
Udgivet af: Ocean
Pris: ca. 350,-
Udlånt af: Ocean

Billeder fra Amiga-versionen, venligst udlånt af Betafon

PC
En PC-version kan næppe forventes, men en version til Amiga er allerede på gaden.

AMIGA1200 HISCORE: 65%

Amiga-ram:

512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	335,00
2 MB ramudv. m.ur/afbr.t.A-500	1395,00
2 MB Chipmem adapter t. A-500/2000	1595,00
1 MB ramudv. til Amiga 500 plus	460,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	560,00
VECTOR 4 MBRamudvidelse - A1200 med ur og sokkel til coprocessor	2655,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 1MB	1795,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 5M	2955,00

Diskettestationer:

3.5" Diskdrev eksternt m. bus & afbr.	655,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-500	610,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-2000	610,00

Harddisksystemer:

Alfa Data Controller t. A500 m. 0 MB	1330,00
Alfa DAta Controller t. A500 m. 2 MB	2375,00
Alfa Data med 170 MB Conner	3545,00
GVP HD8+ m. 170 MB Quantum	4230,00
Oktagon 2008 SCSI-2 m. 0 MB	1625,00
Oktagon 2008 SCSI-2 m. 2 MB	2585,00
Oktagon 2008 AT-bus	975,00
128 MB 2.5" Seagate - A600/A1200	2585,00
209 MB 2.5" Seagate - A600/A1200	3545,00
131 MB 3.5" Maxtor IDE/At-bus	20005,00
170 MB 3.5" Conner IDE/AT-bus	2140,00
251 MB 3.5" Conner IDE/AT-bus	2430,00
345 MB 3.5" Maxtor IDE/AT-bus	3130,00
170 MB 3.5" Quantum SCSI	2335,00
Paradox SCSI extern controller til ALLE Amiga-modeller også A600/ 1200	1270,00

Printere og tilbehør: 1395,00

Citizen 120 D+	2495,00
Citizen swift 200, 24 nål	3495,00
Citizen swift 240, 24 nål farveprinter	2855,00
Epson Stylus 800, jet ink	45,00
Farvebånd, Citizen 120 D	50,00
Farvebånd, Star LC 10/20, sort	90,00
Farvebånd, Star LC 24, sort	50,00
Printerkabel, A-500(IBM)/Centronics	

Disketter:	**pr. stk.**	**pr.100**
5.25" HD NN, 1.2 MB	4,25	382,50
3.5" DSDD NN	3,75	337,50
3.5" DSDD NN amigaformateret	4,75	427,75
3.5" HD NN, 1.44 MB	4,50	405,00

Diskettebox med lås:

til 100 stk. 5.25"	55,00
til 100 stk. 3.5"	55,00

Joystick og mus:

Competition Pro Joystick	145,00
Competition Pro Star m. autofire/slow	225,00
Competition Pro mini m. diskbox	170,00
The Arcade Joystick	230,00
FX 2000 superjoystick til PC	295,00
Danjoy, dansk superjoystick	210,00
Saitek joysitck t. Amiga eller PC fra	99,00
Amigaomskifter t. PC-Joystick(analog)	195,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	155,00
Logic3 Speed-Mouse m. micro-switches	195,00
Musemåtte, rød, 6mm	35,00

Klckstart, kredse og omskiftere:

Kickstart V. 2.05 ROM	210,00
IC 8250	120,00
Kickstartomskifter, A500/2000, 2 sys.	140,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 2 sys.	195,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 3 sys.	240,00
Kickstartomskifter, A-600/CDTV	240,00
Bootselektor DF0-DF1(2)	85,00
FPU 68882 25 Mhz	840,00
FPU 68882 33 Mhz	915,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring
A-1200 internt Ur	240,00

Diverse:

Støvlåg til A-500/600/1200/2000 røgfarvet	95,00
Multiplayerkabel, A-500/A-500	160,00
Soundsampler, stereo, Smartsound	395,00
Xcopy Professional med Hardware	560,00
Strømforsyning til A-500	505,00
Installationskit 2.5">3.5" Harddisk A.1200 muliggør brug af 3,5" Harddisk i A1200	270,00
2.5" Harddiskkabel til A-600/A1200	90,00
VGA-Adapter t. A-1200 m.fl.	165,00
Multimeter 3800 G (Volt-AmpereOhm)	335,00

Computere og skærme:

Amiga 1200	3495,00
Amiga CD32	3495,00
CD32 Full motion video modul	1995,00
Amiga 1200 m. 128 MB Seagate Harddisk	6240,00
Amiga 1200 m. 170 MB Conner(3.5") HD	6105,00
Amiga 1200 med andre Harddiske	ring
1942 Bisync monitor	4495,00
1084S Monitor	2495,00

Modem:

ACEEX 14400 SR Faxmodem extern	2975,00
ACEEX 14400 SR Faxmodem internt	2975,00
ACEEX 2400 MNP Faxmodem extern	1195,00
ACEEX 2400 MNP Faxmodem intern	650,00
ACEEX 2400 Baud modem extern	915,00

Bemærk, at priserne på Harddiske er dagspriser pr. 6/2-1994. Disse kan ændres uden varsel !!
Ring om vore priser på Harddiske til Amiga 600/1200, da der sker noget her for tiden !!!
Vi kan naturligvis montere den med GARANTI for kr. 200,00 (også din egen HD)

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb, så du kender de nyeste priser.

Har du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en fornuftig pris. Bemærk dog , at reparationer kun modtages efter forud truffet aftale. Dette skulle gerne holde reparationstiden på et minimum.

4-player adapter som kan bruges til Dynablaster og Kickoff spillene og andre med mulighed for 4 spillere. Sættes i printerporten - omskifter der muliggør anvendelse til ovennævnte spil. **Kun hos ABSALON DATA. Pris: kr. 195,00**

Forhandlere søges.

Alle priser incl. MOMS

Forbehold for prisændringer

Importør af varer fra bl.a.

BSC - Jee Cee Supplies
HK-Computer - Macro Systems
Vesalia - Harms - Mainhatten Data

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg
Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr.: 14 - 18. Lø. lukket

SWORD OF SODAN

Amerikanske spil Made in Denmark

De berømte spilkreatører, Søren Grønbech og Torben Bakager, arbejder på opfølgeren til Amiga-successen 'Sword of Sodan'. Deres arbejdsplads er en filial af et amerikansk firma, men ligger i Brønshøj.



"Da vi var i USA, håbede vi blot på at kunne få en kontrakt på et eller flere spil, som vi kunne tage tilbage til Danmark og lave", fortæller den 25-årige Torben Bakager om sin rejse til *staterne* sidste sommer. Men præsidenten for Bethesda Softworks og moderfirmaet, Media Technology, ville det anderledes. "Vi besluttede at ekspandere til Europa med underafdelingen Media Technology Scandinavia, fordi nogle af de dygtigste programmører og grafikere findes der", fortæller Christopher Weaver fra Rockville nær Washington D.C., der regner med at ekspandere de europæiske aktiviteter i de kommende år.

Den danske afdeling blev åbnet i august 1993, og i første omgang er det hovedmålet at lave 'Sword of Sodan 2', så det kan blive udgivet omkring november i år. Hele den økonomiske styring foregår fra USA, så de foreløbig tre fastansatte og tre løsere tilknyttede, koncentrerer sig udelukkende om at udvikle spil. Træder man ind i det skandinaviske hovedsæde, bliver man ikke ligefrem imponeret, idet det består af et stort kontorlokale. Men som de selv siger, har de egentligt ikke brug for mere, når de netop sidder og samarbejder.

Bethesdas liste over udgivelser (i Europa distribueret af US Gold) er heller ikke så imponerende i forhold til huse som Ocean, EA og Virgin, men eftersom firmaet har eksisteret i otte år, må det siges at være fast forankret i det usikre hav af softwarehuse.

Rent faktisk havde Grønbech og Bakager allerede kontakt til Bethesda, da de var i deres 'gyldne periode' omkring 1988-89, men dengang syntes de, firmaet virkede for lille. Det var noget, de senere fortrød, da de havde uheld med softwarehuse, der gik ned eller snød med kontrakterne. "I dag ser vi anderledes på det", siger Grønbech. "Selvom vi stadigvæk gør det fordi, det er sjovt, er visionerne om de mange millioner erstattet med ønsket om et fast job". Hvor meget, de får i løn, ønsker de ikke at udtale sig om, da det også afhænger af kvalifikationer, men den ligger på niveau med akademikere udover frynsegoder og bonusordninger. Ingen af de tre fastansatte har derfor, til trods for forskellige tilbud, planer om at forlade spilbranchen foreløbig.



Til trods for en stram tidsplan, blev der også tid til et spontant gruppebillede, da HiScore Professionel var på besøg.

I løs snor

Normalt har softwarehusene en producer, der sørger for, at spillene holder en tilfredsstillende kvalitet. Men på det punkt har danskerne som noget ret enestående fået lov til at køre det helt selv. Til spørsmålet om, hvordan man så sikrer kvalitet, siger Bethesdas Christopher Weaver: "Vi bruger ikke udtrykket 'tilfredsstillende', da det medfører middelmådighed. Vi kører ud fra en politik med at hyre de bedste folk. Hvis du giver dem tillid, vil de ikke svigte dig".

Torben Bakager fremhæver, at de er utroligt glade for arbejdsformen, selvom det i starten var lidt hårdt med alt det papirarbejde, der SKULLE være i orden, blot ved køb af mindre ting. De frie forhold får dog ikke danskerne til at blive sløve. Udover videreførelsen af Sodans eventyr arbejder de i øjeblikket også på en konvertering af 'Datastorm' til Sega Megadrive og i slutningen af året skulle køre-fly-action-simulatorspillet, 'Raven' med 50 Mb raytraced grafik udkomme.

Sodan vender tilbage
'Sword of Sodan 2', der endnu ikke har fået nogen undertitel, er temmelig forskelligt fra forgængeren. Faktisk har de udover et par af figurerne og den middelalderlige stemning ikke så meget tilfælles. Torben Bakager indrømmer da også, at navnet mest er for at få opmærksomhed. På nuværende tidspunkt er spillet ved at tage form, idet manuskriptet nu er færdigt. En stor opslagstavle fyldt med tegninger og beskrivelser på personer og steder vidner om det grundige arbejde, der ligger bag spillet. Eftersom der er meget strategi indbygget, er det vigtigt at undgå løse ender. Bakager, der er hovedmanden bag spillets manuskript og grafik, siger, at der er blevet arbejdet meget på sammenhængen mellem faktorer som magic rating og tid. Sidstnævnte er afgørende for, om det er dag- eller natbelysning, når man kæmper.

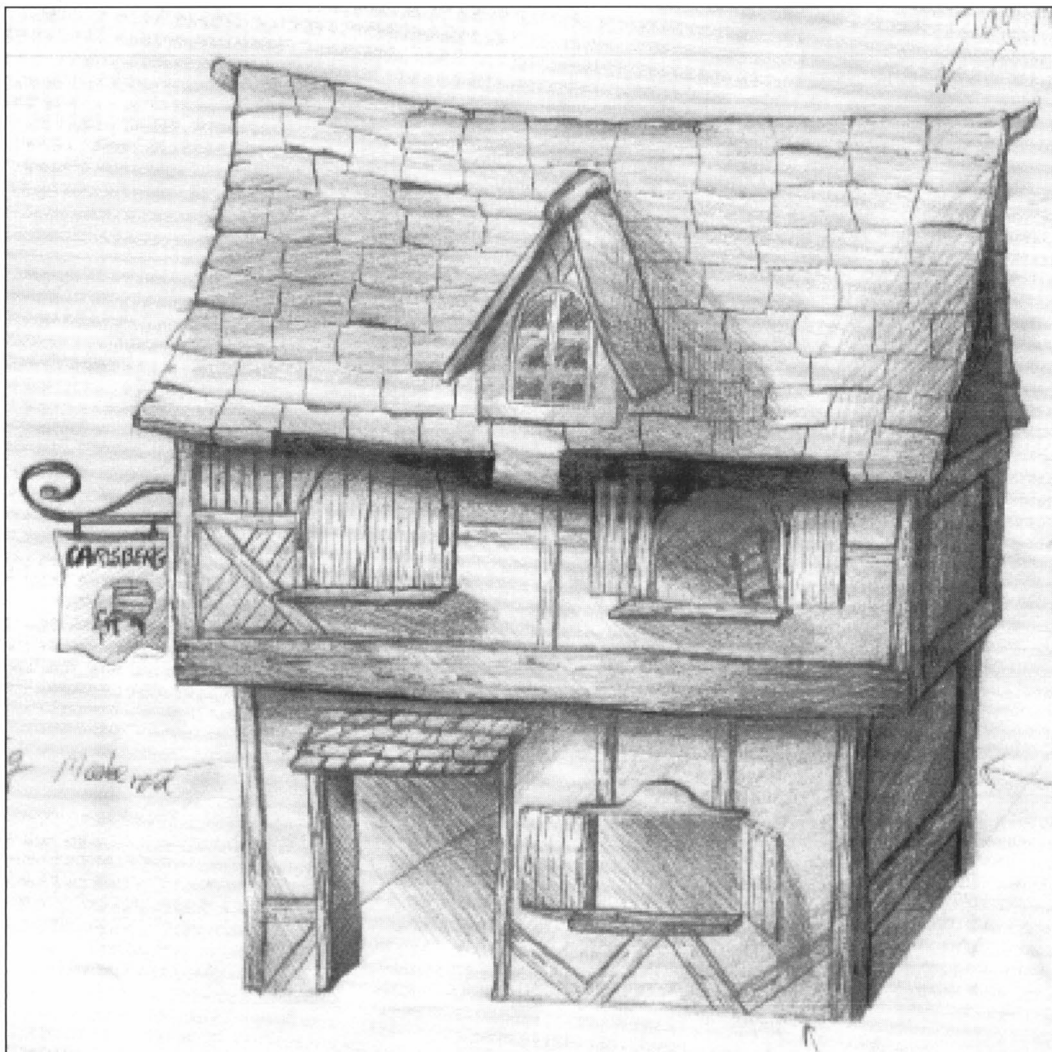
Bankekød på skærmen

Selve spillet går ud på, at redde King Palas land ved i arcade-adventure stilen at kæmpe mod to hære ledet af hærførere på himmelvogne. På et stort oversigtskort kan man se de elleve byer og seks slotte, der skal erobres, før man har vundet. Men det er ikke helt så simpelt, som det lyder, idet stederne godt kan blive erobret af fjenden, efter man har indtaget dem.

Man kan enten vælge den klassiske måde at spille på, hvor banerne kommer på samme måde hver gang, eller blive styret af en troldmand, som fortæller, hvor man skal gå hen. Der er fire forskellige krigere at vælge imellem, og derudover kan man få støtte fra to menneskelignende dyr. En two-player option forøger overlevelsesmulighederne betydeligt, da alle figurerne har fordele og ulemper. Eksempelvis har den kvindelige kriger højdeskræk,



Oversigtskortet som det ser ud i Sword of Sodan 2 - tæskeflot.



En af frihåndstegningerne, der ligger til grund for grafikken i Sword of Sodan 2. Hvad mon De Forenede Bryggerier mener om det?

hvilket kan være upraktisk ved kamp på slottene.

Ikke alle animationerne i det første Sodan-spil var lige gode, indrømmer selv Torben Bakager. "Men det er også mere end fem år siden, og denne gang prøver vi at sætte nye grænser". Derfor er Rene Bidstrup og Lars Mortensen tilknyttet udelukkende for at lave de grundlæggende animationer. Derefter bliver de farvelagt efter Bakagers lettere pastelagtige smag. "Jeg prøver at lave grafikken med lidt Disney-touch, så det ikke ligner de andre spil for meget", siger han. De animerede figurer ses ikke, som normalt, direkte fra siden, men i en skrå vinkel, hvilket giver en meget bedre tredimensionel virkning, men også kræver hårdt arbejde.

De såkaldte 'in-between scener', med eksempelvis flotte stillbilleder, har der endnu ikke været tid til at tænke på, da det ikke har noget direkte med spillet at gøre. Men det er noget, man ordner senere i spiludviklingen, når selve gamplay'et er i orden.

Konverteringsvenlig kode

'Sword of Sodan 2' udvikles af Ole T. Jensen i samarbejde med Grønbech, i C-kode på MAC. Fordelen ved dette er, at hele programmet består af mange små rutiner, et såkaldt 'C-library', som er meget fleksibelt at bruge. Det har taget to måneder at udvikle specialrutinerne til at vise figurer, spejlvende dem, konvertere grafik, afspille lyd m.m. - noget man ofte må lave nye rutiner til hver figur for i maskinkode.

Den helt store fordel ved systemet kommer ved konvertering til andre formater, hvor arbejdet kan reduceres til overførsel af data til det tilsvarende C-library på eksempelvis PC, i stedet for at skulle programmere det hele fra bunden. Det er der specielt meget stor fremtid i på de nye, meget hurtige konsoller såsom 3DO og Jaguar.

Med 'Sword of Sodan 2' håber Bethesda Softworks at fejre ny triumfer, som de faktisk har gjort med en del af deres hidtidige spil. "Vi er lige så begejstrede for projektet som danskerne, efter at have set den interne demo", siger Weaver. Ialt skulle spillet blive på omkring 15 Mb og det planlægges udgivet på minimum MAC, PC, Amiga 1200, CD-32, 3DO og Atari Jaguar.

HiScore Professionel vil naturligvis følge op med mere nyt om 'Sword of Sodan' og de andre spil fra Media Technology Scandinavia i de kommende numre. ❑

Tage Majland



Det bliver til mange timer foran computeren hver dag, når tidsplanen skal holdes.



Endevæggen er fyldt med tegninger og karakterbeskrivelser, så overblikket bevares.

Danmarks største udvalg af undeholdningssoftware til IBM PC
Vi har over 500 forskellige titler på lager, på enten 3½" eller CD-ROM!

Lydkort:

ATI Stereo F/X	995,00
Gravis Ultra Sound	1795,00
SoundBlaster 16	fra 1595,00
ReelMagic	3995,00

Bøger:

Hintbøger	fra 75,00
Civilization Guide	198,00
Quest for Clues I - VI	pr. stk. 198,00

Joysticks:

Flightstick	495,00
Flightstick Pro	795,00
Gravis GamePad	249,00

CD-ROM

ATP + USA EAST/WEST	895,00
Cinemania 1994	695,00
Day of the Tentacle: Maniac Mansion II	449,00
Dinosaurus	695,00
Dune	395,00
Eric the Unready	395,00
Facination	495,00
History Line 1914-18	395,00
King´s Quest V	298,00
King´s Quest VI	495,00
Labyrinth of Time	449,00
Legend of Kyrandia	449,00
Lost in Time	298,00
Mad Dog McGree	449,00
Maximum Overkill	495,00
Microsoft Encarta 1994	1295,00
Rebel Assult	495,00
Return to Zork	349,00
Space Quest IV	298,00
Strike Commander	495,00
The 7´th Guest	395,00
Tornado	349,00
WolfPack	298,00
Worlds of Xeen	495,00

Diskette software

ATP	395,00
Aces over Europe	449,00
Alone in the Dark 2	ring!
B17 Flying Fortress	249,00
Battle of Destiny	449,00
Betrayal at Krondor	495,00
Carriers at War 2	ring!
ChessMaster 4000	349,00
Civilization	249,00
Clash of Steel	449,00
Companions of Zanth	395,00
Conqured Kingdoms	449,00
Conqured Kingdoms: Data disk #1	298,00
Dark Side of Xeen (Might & Magic V)	449,00
Dark Sun: Shattered Lands	449,00
Day of the Tentacle: Maniac Mansion II	395,00
Doom	ring!
Dungeon Hack	395,00
Elite II: Final Frontier	395,00
Empire Deluxe	495,00
Empire Deluxe: Scenario Disk #1	249,00
Fantasy Empire	349,00
F14 Fleet Defender	ring!
F15 Strike Eagle III	198,00
Falcon 3.0	249,00
Falcon 3.0: Mission Disks	pr. stk. 298,00
Fields of Glory	449,00
Formula One Grand Prix	249,00
GrandMaster Chess DeLuxe	395,00
Goblins III	449,00
Harrier Jump Jet	249,00
High Command	449,00
Hole in One Minigolf	298,00
IndyCar	395,00
Jet Fighter III	ring!
Kasparov Gambit	449,00
Kingmaker	349,00
Lands of Lore	395,00
Legend of Kyrandia: Book One	198,00
Legend of Kyrandia: Book Two	395,00
Leisure Suit Larry 6	395,00
Links 386 Pro	495,00
Links 386 Pro Baner	fra 198,00
Maelstrom	395,00
Masters of Orion	449,00
MechWarrior 2: The Clans	ring!
NHL Icehockey	495,00
Patriot	495,00
Pirates Gold	449,00
Police Quest 4	395,00
Quest for Glory 4	395,00
Railroad Tycoon DeLuxe	449,00
Rally	349,00
Sam & Max hit the Road	395,00
Seal Team	449,00
Shadow President	495,00
Silverball	298,00
Sim City 2000	449,00
Sim Farm	349,00
Simon the Sorcerer	395,00
Stronghold	349,00
SubWar 2050	449,00
Syndicate	449,00
Syndicate: Data disk #1	198,00
Task Force 1942	249,00
Terminator Rampage	395,00
Third Reich	ring!
TFX	449,00
Tornado	449,00
Ultima 8: Pagan	ring!
V for Victory 1-4	pr. stk. 395,00
Victory at Sea	ring!
War in Russia	449,00
Warlords II	449,00
X-Wing: Mission Disks	pr. stk. 198,00

Alle priser er incl. moms. Angående spilbare demoer, og opgraderinger, RING! For prisliste, send frankeret svarkuvert, incl. 1 stk. formatteret 3½" HD diskette.

Også postordre, forsendelsesgebyr indland kun 30,00 uanset ordrestørrelse. Alle ordre inden kl. 15.00, på lagervarer, sendes samme dag. ***Der tages forbehold for trykfejl, og prisændringer som følge af kurssving.***

TLF: 33 12 24 40   FAX: 33 12 82 72
BBS: 33 14 59 14



Øster Søgade 34
1357 København K

Åbningstider: Hverdage fra 12.00 til 18.00 Lørdage fra 10.00 til 14.00

THE BIG APPLE
NEW YORK-NEW YORK

Dupdup duppidu dupdup duppidu dupdup duppidu duuuuh. Start spreading the news...

Microsoft's satellitbaserede New York-scenarie til Flight Simulator 5.0 holder den stil, Paris-scenariet lagde, hvilket gør den til både et seværdigt skatkammer af grafiske detaljer og en utraditionel turistfører, der er væsentligt billigere end Yellow Cabs.

Det er BAO/Microsoft's andet program i en længere række af add-ons til deres egen FS5. N.Y. er udelukkende en scenarie-add on og tilføjer således ikke nye fly. *The Big Apple* tager sig meget præsentabelt ud i BAO's fortolkning. Man fornemmer storbyens pulserende liv med de endeløse bilkøer og asfaltjunglens enorme udstrækning.

Benyt lejligheden til at flyve over rush hour-køerne, se trafikmylderet på de store indfaldsveje og tjek JFK lufthavnen ud fra steder, der garanteret aldrig har været befløjet i virkeligheden.

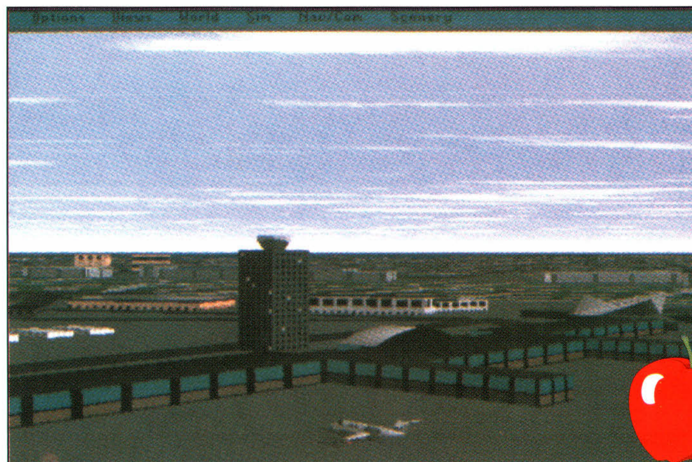
Der er ialt 15 lufthavne/flyvepladser i regionen med JFK Intl. og La Guardia som de største. Her kæmper du om indflyvningsrækkefølgen med 747'ere, AirBusser og andre kommercielle fly. Du kan også lande på blød mark - eksempelvis Sheep Meadow i Central Park. Snesevis af seværdigheder lader sig beskue fra oven, ligesom uanede mængder af broer er lige til at flyve under.

BAO/Microsoft's egne scenarier adskiller sig fra Mallards 100% ray-tracede satellitfotosag ved at være iblandet vektorgrafik, når man kommer under 9000 fod. (og jeg skulle hilse og sige, at det gør man tit i N.Y.). BAO-kreationerne er således mere tolerante over for langsommere maskiner.

Manualen er en skrabet sag med fire diminutive anflyvningskort over JFK Intl., La Guardia, Teterboro, New Jersey og Newark Intl. Vi mangler stadig et godt vægkort over New Yorks indflyvningsområde, et behov, der bliver udtalt, når FS5-verdenen bliver mere kompleks med bl.a. flyveledersim, Aircraft & Scenery Design og scenariedisks. Men foreløbig er vi henvist til at anskaffe den faglitteratur, som FS5-manualen flittigt henviser til.

Som alle scenarier til FS5 har New York utvivlsomt størst værdi for folk, der selv har været i Det store Æble, men kommende N.Y.-farere har også stor glæde af denne højst utraditionelle turistfører, som giver én et nemt overblik over staden og dens omgivelser. ❑

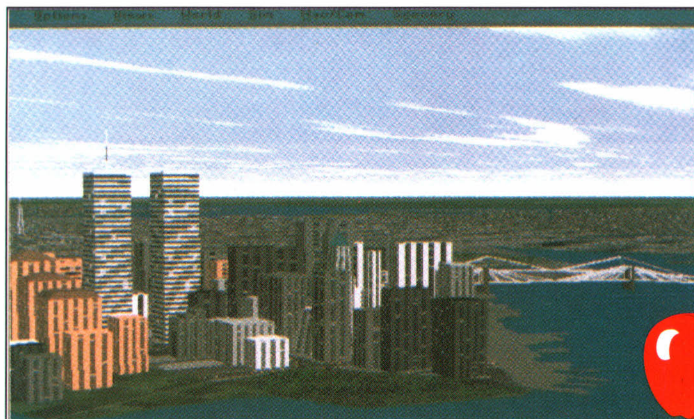
Jan Holm



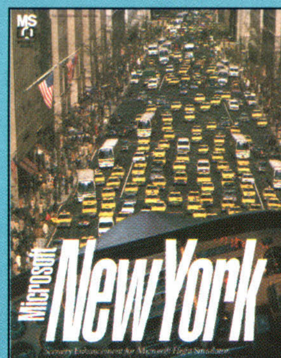
JFK International - skruer du op for dynamic scenery og scenery complexity, stiger lufthavnens aktivitetsniveau til noget, der minder om Broadway i myldretiden.



Central Park omgivet af et hektisk trafikmylder. Bemærk den improviserede landingsbane, Sheep Meadow, bag søerne.



Tekst: Manhattan Skyline lidt oppefra med World Trade Center's fristende tvillingesøjler til venstre, Battery Park og Broadway i forgrunden og Brooklyn Bridge til højre. Klar turistfører, ikke?



Grafik:	87%
Lyd:	75%
Powerplay:	86%
HiScore:	82%

Kræver Microsoft's Flight Simulator 5.0

RAM:	2 Mb, 4 Mb anbefales
Harddisk:	5 Mb
Grafikkort:	EGA/VGA/SVGA
Lydkort:	Soundbl./Adlib m.fl.
Hastighed:	386/33+
Udgiver:	BAO/Microsoft
Pris:	198,-
Udlånt af:	RAM-Soft, tlf. 3312 2440

Amiga
Traditionen tro må vi skrive, at Flight Simulator 5.0 og de dertil hørende add-ons er over Amigaens ambitionsniveau.

PC HISCORE: 82%

Levende billeder

CD32'eren som videomaskine

Der har været snakket og skrevet meget om CD32'erens muligheder for at afspille film. FMV-modulet, som det kaldes i populær tale, er netop kommet på markedet, og vi har naturligvis kigget det efter i sømmene.

Nu er sådan et modul jo ikke meget værd, hvis man ikke har lidt godt at kigge på, så det var med en vis frustration vi måtte gå weekenden i møde. Fredag, da vi modtog pakken fra Commodore, var det nemlig kun selve modulet, der lå i æsken - ikke engang en demo-disk fulgte med. Ved forskellige opkald til distributører fik vi at vide, at alle lagerførte FMV-titler var udsolgt p.t., så vi måtte altså væbne os med tålmodighed. Vi fik dog oplyst, hvilke titler, der snart ville komme hjem, samt hvilke titler, der var undervejs. Suk!

Weekenden gik, ugen slæbte sig afsted og endelig dukkede en pakke op! Ud af pakken faldt fire forskellige film: Black Rain, Star Trek VI, Keep The Faith - An Evening with Bon Jovi og en CD med Andrew Lloyd Webber musik-videoer. Samtidig med pakken med film, modtog vi også demo-CD'en fra Commodore, så nu havde vi ihvertfald rigeligt at studere.

Vi installerer...

Installationen af FMV-modulet foregår forholdsvis smertefrit. På bagsiden af CD32 sidder en klap, der fjernes, hvorefter modulet kan skubbes ind og skrues fast. CD32-kabinettet er som bekendt af plast, og det voldte derfor en smule problemer at få modulet skruet ordentlig fast, men det lykkedes dog. Alligevel må det nok konstateres, at man ikke skal hive modulet ud og ind alt for tit, hvis skruegangen skal forblive nogenlunde intakt.

Nu var der så kun tilbage at tænde for kontakten, og smide en film i maskinen. CD32/FMV er så snedigt indrettet, at den selv kender forskel på de forskellige typer CD'er. Hvis der er tale om et spil, læses dette ind. Er der tale om en musik-CD, dukker en programmerings- og afspilningsmenu op, og ved video-CD'er præsenteres man for en menu, hvor de enkelte 'tracks' er listet. Her kan man så 'klikke sig rundt' ved hjælp af sin control-pad. Dette fungerer både overskueligt og behageligt.





Michael Douglas, Sarah Brightman og Cliff Richard i et af de mere 'rolige' øjeblikke. Desværre varer det ikke ved.

Urolige billeder

Med Star Trek VI i CD-drevet lignede redaktionslokalerne efterhånden en bedre biografsal, hvis man ser bort fra, at popkornene manglede. Forventningens glæde er som bekendt altid den største, men afspilningen af filmen bød alligevel på en del overraskelser. Filmen begyndte med en lille CD-I intro fra Philips, der har sendt filmene på markedet, hvorefter Paramount-logoet trådte frem på skærmen. Og så skete det, der ikke måtte ske! Billedet begyndte at hoppe uroligt, 'tiltede' en smule i den øverste kant, og værst... synkroniseringen mellem lyd og billede svigtede.

Vi stoppede filmen og begyndte forfra, men problemet bestod. Vi valgte at smide en ny CD i drevet, men alle syntes at have den samme skavank. Problemet er ikke egentlig ulideligt, men nok til at skabe ufred i det lille hjem. Med Black Rain var synkroniseringsproblemet størst, og efter et stykke tid var det som om, Michael Douglas snakkede med Andy Garcias stemme og omvendt, hvilket for filmkendere vil synes temmelig utåleligt.

Forespørgsler hos andre, der har haft lejlighed til at afprøve systemet viste, at de havde haft mere eller mindre tilsvarende problemer. Det interessante er dog, at nogle refererer problemer med at grafikken 'hakker', andre nævner de omtalte 'skærm-hop, mens andre igen nævner den manglende synkronisering. Det er ej heller altid det samme sted problemet opstår. Nogle gange dukker problemet op med det samme, mens man andre gange først observerer det efter en halv time.

Forklaringen er, ifølge Commodore, at kodningen/dekodningen af CD'en ikke altid er lige pålidelig. Dette kan så være fejl i CD'erne, FMV-modulet eller M-PEG systemet, hvor det alt andet lige nok må være de to sidstnævnte, der står som synderne.

Fremtidens FMV

Naturligvis skal ret være ret, og det skal derfor også bemærkes, at når systemet kører, er billedkvaliteten fortrinlig, og lyden er uanset de nævnte problemer intet mindre end genial. Intensiteten og skarpheden i billederne er klart tilstede, men har man glædet sig til en video-aften med vennerne er det nok ikke CD32/FMV, der bør stå som garant for en hyggelig aften - dertil er problemerne alligevel for uudholdelige (specielt hvis dine venner er nogle store, velvoksne gutter fra det lokale body-center).

Som tingene står nu, er den traditionelle videomaskine stadig langt mere stabil og både VHS- og S-VHS-standarden slår CD32/FMV med adskillige længder. Der går allerede nu rygter om, at et nyt og forbedret M-PEG system skulle være undervejs, og det bliver derfor spændende at se om problemerne hermed er løst. CD32 kan naturligvis, i sig selv, en masse andre ting end blot afspille video, men til en pris på kr. 1.995,- for selve FMV-modulet, må man alligevel forvente, at produktet rent faktisk lever op til salgsargumenterne, og det gør det altså ikke i fuld udstrækning. ❑

Robert Vanglo

FMV/M-PEG modulet er venligst udlånt af Commodore Scandinavia A/S, Tlf.: 8628 9511

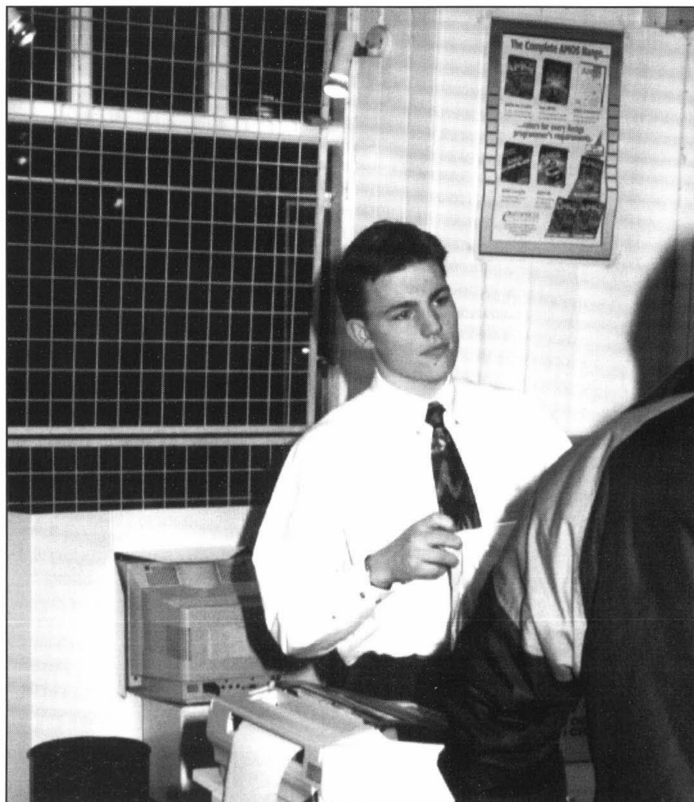
Vejl. udsalgspris: 1.995,-

Black Rain, Star Trek VI, Keep The Faith - An Evening with Bon Jovi og Andrew Lloyd Webber musik-video er venligst udlånt af K.E. Mathiasen A/S Tlf.: 8624 0633

Vejl. udsalgspris: 199,-/ stk.

De unge løver

Hvad får tre unge mennesker til at gå ind i edb-branchen? En branche, der erfaringsmæssigt kan være hård og økonomisk usikker!



Her er Rasmus Pedersen ved at betjene en højst besværlig kunde - en eller anden Vanglo.

I forrige nummer af HiScore Professionel kunne man læse om omstruktureringen af firmaet BMP-Data. Efter næsten ti år i den danske computerbranche, med både engros-, detail- og postordresalg, valgte ejerne af BMP-Data Group ApS, brødrene Martin og Erling Pedersen, den 1. januar 1994 at skille sig af med den del af virksomheden, der var rettet mod det såkaldte konsument-marked.

Det har gennem længere tid været et ønske fra ejernes side at afvikle detail- og postordreaktiviteterne, og istedet koncentrere kræfterne om engros- og forhandlersalg. Et heldigt sammenfald gjorde opdelingen mulig. Men lad os begynde med et kig på BMP-gruppens udseende før og efter.

Loddekolben skiftet ud med mobiltelefonen

Historien om BMP indledes tilbage i 1984 i to kælderlokaler i den nordsjællandske by Gørløse, hvor Martin og Erling Pedersen, med loddekolben i den ene hånd og assembleren i den anden, begynder at udvikle og sælge hardware og software til Commodore 64.

Idag udvikler BMP kun begrænset, produkterne selv. Istedet hentes varene hjem fra en lang række udenlandske leverandører, ligesom man nu koncentrerer sortimentet om Amiga og PC. Firmaet er flyttet et par gange siden 'kælder-æraen' i Gørløse, og holder nu til i byen Skævinge.

Indtil 1992 var virksomhedens aktiviteter centreret om fortrinsvis postordresalg og en smule engrossalg, mens egentligt detailsalg kun havde spillet en beskeden rolle. I foråret 1992 tog man imidlertid skridtet mod en decideret etablering af detailsalg, med åbningen af forretningen i København.

Siden 1992 er især engrosafdelingen vokset betydeligt, og set i sammenhæng med, at den administrative byrde med forretningen i København ligeledes er blevet større og større, er der næppe tvivl om, at dette har været nogle af de afgørende årsager til frasalget af detail- og postordreafdelingen - ihvertfald på det mere strategiske plan. "Det var dog ikke de strategiske overvejelser, der var udslagsgivende, men mere vore personlige ønsker om en omlægning", udtaler Martin Pedersen, og fortsætter: "Vi er naturligvis også blevet ældre, men nye krav og behov til følge, og med omlægningen kan vi nu koncentrere kræfterne om at pleje vore forhandlere, og skaffe nye spændende produkter hjem". Ligeså interessant er det dog, hvad der får tre unge - nu tidligere medarbejdere - til at indgå kompagniskab, og etablere sig med en virksomhed i en branche, der traditionelt er præget af hård priskonkurrence og beskedne avancer, og ikke mindst stor udskiftning blandt udbyderne.

Alderen trykker

Som i mange andre af livets forhold (nogle vil formentlig sige alle), er det lysten, der driver værket, men hvad med risikoen? Gennemsnitsalderen for de nye ejere er ca. 21 år, og selv om edbbranchen generelt er en temmelig ung branche, må dette alligevel siges at være en særdeles ung alder at etablere sig i, med egen forretning.

Alderen var da også en af de værste hurdler, fortæller de tre ejere samstemmende. Overtagelsen skulle naturligvis finansieres, og det var derfor nødvendigt at få en bank med på ideen. En lang række pengeinstitutter viste dog ikke interesse for at indgå i engagementet, primært som følge af alderen, men endelig lykkedes det at overtale en bank.

I forhold til andre, der forsøger at etablere virksomhed, har Rasmus Pedersen, Tobias Fensløv og Jakob Micheelsen, som de tre nybagte ejere hedder, dog haft en væsentlig fordel i at overtage en igangværende, veletableret virksomhed, med en stor fast kundekreds, ligesom navnet BMP føres videre. Hvor meget de tre har måtte betale Martin og Erling Pedersen, vil ingen af dem dog ud med, men sikkert er det at overtagelsen sker på ganske favorable vilkår for de tre - både hvad angår summens størrelse og afviklingsperioden.

Alle er de dog enige om, at det vigtigste i forbindelse med overtagelsen, er den store støtte fra firmaet i Skævinge. Således bliver både Martin og Erling stadig taget med på råd, og har iøvrigt også fuld stemmeret i anpartsselskabets bestyrelse i hele overdragelsesperioden, ligesom en



De nye ejere vil satse mere på de 'freakede' produkter og i særdeleshed software.

De glade ejere (fra venstre: Tobias, Rasmus og Jakob) og medarbejderen Jess poserer her for HiScore Professionels fotograf. Noble ser de jo ud!

stor del af varesortimentet naturligvis stadig vil stamme fra Skævinge.

Hvad fremtiden bringer..

Det er ikke megen søvn de tre ejere har fået i de seneste par måneder. En lang række tekniske detaljer har skulle løses, og samtidig har der været rasende travlt i forretningen, så i øjeblikket er der ikke noget, der hedder fritid. "Når vi ikke passer butikken eller telefonerne, går tiden med at indrette butikken og skaffe nye leverandører. Vi har naturligvis et ønske om at tilføre forretningen vort personlige præg både, hvad angår indretningen og sortimentet.", fremhæver de.

Fremover vil man derfor kunne finde langt flere 'freakede' produkter, såsom seriøse programmer, laser-printere etc., og ikke mindst PC-området ønsker de at opdyrke.

Til spørgsmålet om, hvad de vil gøre, hvis de skulle blive uenige, eller af den ene eller anden grund ønsker at afbryde samarbejdet, svarer de, at de i forbindelse med overtagelsen, har haft en advokat med på råd, så alle eventuelle uoverensstemmelser ikke blot overlades til tilfældighederne. "Alle tænkelige forhold og problemer er nedfældet kontraktligt, så vi ved, hvad vi har at holde os til", fortæller Rasmus Pedersen.

Som i alle 'nye' virksomheder og hos alle unge virksomhedsejere skorter det ikke på entusiasmen, men der er også behov for den. Arbejdsbyrden med postordresalget har overrasket dem alle, "og hvis det bliver ved må vi overveje at ansætte endnu en medarbejder", lyder det. I øjeblikket beskæftiger BMP-Data City to medarbejdere udover de tre ejere. Vi ønsker 'drengene' held og lykke fremover, og glæder os over, at der stadig er nogle, der tør! ❑

Robert Vanglo



De nye ejere har haft travlt siden overtagelsen.



Martin Pedersen er godt tilfreds med frasalget af detail- og postordreafdelingen.

SIMCITY 2000

DEN ULTIMATIVE BYSIMULATION

I 1989 udgav firmaet Maxis SimCity, som hurtig blev et kulthit. Her skulle man som borgmester stå for en by's udvikling til en metropolis af dimensioner. Nu er den længe ventede efterfølger kommet.



Nu kan du også lege landskabsarkitekt i 3D.

Meget har ændret sig, men alt det, der gjorde den gamle SimCity til noget særligt er stadigvæk grundstammen. SimCity er ikke et spil, hvor man 'vinder'. Spillet slutter heller ikke. Alt det sjove består i, at opbygge en levedygtig by. Selv om man har titel af borgmester skal man også være byplanlægger, skattevæsen, politichef, kloakvæsen, transportvæsen og meget, meget mere.

Spillet er så fuld af muligheder, at det i starten næsten virker overvældende, men utroligt nok, skal der ikke mange forsøg til, før det lykkes at skabe et nogenlunde by-samfund, fuldt beboet af de elektroniske 'Sims'. For at Simmerne føler sig veltilpas og flytter til byen, skal man dog først sørge for en infrastruktur, med elektricitet, kloaksystem og veje. Desuden skal man angive forskellige områder som boligzoner, forretningszoner eller industri-zoner.

Er byen så småt begyndt at summe af liv, kan man sørge godt for sine Simmer ved at lave en park. Desuden er det vigtigt at sørge for skoler, universiteter, politi- og brandstationer, jernbaner - overjordiske såvel som underjordiske, biblioteker, museer, elledninger.......... Ups, der kom vist lidt meget der. Men sådan er SimCity 2000.

Når man spiller, er man ofte nødt til at stoppe spillet, for at kunne følge med. Men det gør simulationer spændende. Har man ikke hænderne fulde, med ting, der 'lige skal ordnes', så er det ikke skægt. De mange muligheder kan måske tage pippet fra de fleste, men heldigvis har man mange hjælpevinduer til orientering. Således er der et vindue, hvor man bl.a. kan se, hvor der mangler strøm og vand.

I forhold til klassikeren SimCity, er der i 2000-udgaven også et forbedret skattesystem. Nu er det nærmest et helt budget, som skal afpasses byen. Her kan man variere de enkelte industrigrenes skatteniveau, igangsætte forskellige kampagner, holde årlige karnevaller og meget andet. Det er dog lidt ærgerligt, at systemet er opbygget efter amerikansk forbillede. Selv om mange ting i spillet kan ændres efter forgodtbefindende, så er selve skattetyperne, og deres startniveau lagt fast. Det kunne have været rart med en mulighed for selv at angive et niveau for skatteprocenterne, og dermed tilpasse spillet mere lokale forhold.

Man kan løbende holde sig orienteret om sin popularitet blandt Simmerne ved at abonnere på forskellige aviser, hvor man kan få mange gode tips ved at læse artiklerne (ligesom i HiScore). Har man succes hos sine indbyggere, får man mulighed for at opføre forskellige 'præmier'. Der findes både statuer (af en selv) og udsigtstårne. Et godt stykke ind i spillet får man mulighed for at bygge såkaldte 'Arcologiere', som er små minibyer i sig selv. Ved at bygge sådanne, kan man på et lille område have langt flere indbyggere end normalt.

For i en meget stor by løber man hurtigt tør for plads i det landskab, man har til at begynde med. Landskabet er ellers også noget, som har ændret sig i forhold til klasikkeren. Her så man byen mere eller mindre direkte fra oven, i SimCity 2000 ser man sin by i 3D, dvs. man ser den skråt fra oven. Landskaberne har nu også bjerge og dale, og selv om man kan rette det hele ud efter ønske, er der mere udfordring i at bygge byen til landskabet, og ikke landskabet til byen.

Som en slags bonus er det også muligt, at lave sine egne startlandskaber. Man kan således designe landskabet, så det f.eks. ligner København og omegn. Man kan derpå gemme byen og bytte dem ud med venner, eller uploade dem til et BBS.

Grafikken er holdt helt i Super VGA, og spillet vrimler med små animationer. Bilerne kører på vejene, togene på skinnerne, fly lander og letter og meget andet. OK, hvis din by er meget stor,



Nytårstrafikken i år 4000 kan tage pusten fra de fleste.



Der er kommet mange nye interessante bygningsmuligheder i den stærkt opdaterede SimCity.

10 millioner Simmer kan ikke tage fejl: Kirby er det bedste sted på Jorden.

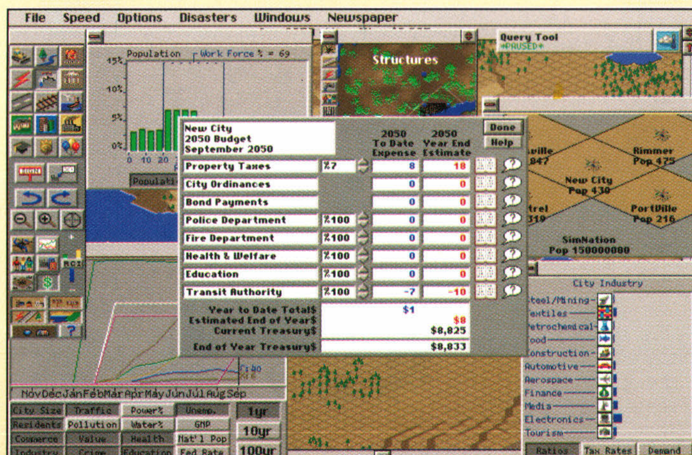
kan spillet til tider hakke lidt, men det er alligevel lavet utroligt flot, også teknisk. Spillet understøtter direkte en lang række grafikkort, så i reglen behøver man ikke anvende de langsomme VESA-drivere.

Samplede lydeffekter følger de fleste hændelser i spillet. Kvaliteten af disse er så god, som den kan blive idag, og desuden er der en form for muzak for dem, der ikke vil høre Beethovens 9. symfoni, når et jordskælv smadrer byen til ukendelighed.

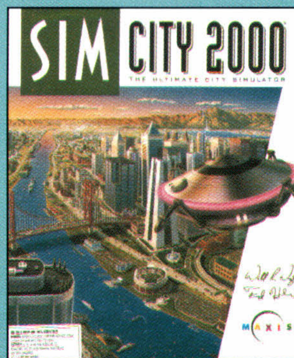
Sammenligner man SimCity 2000 med andre simulationer af samme type, er det '*sim*ply the best'. Selv referencespillet Civilization bliver vippet af pinden. Men de magiske 100% hiver jeg ikke frem, for der er stadigvæk rum for forbedringer. Således kunne skattesystemet være mere indstilleligt, og desuden virker selve økonomiens strukturer i spillet lige fintfølende nok. Ens by virker i hele taget som en mini-kosmos, hvor der faktisk ikke er den store påvirkning udefra. Således flytter ens Simmer meget hurtigt, når skatten sættes op (men de vælter ikke ind, hvis skatten sættes ned). Nu er dette dog ikke et egentligt ankepunkt, for man bliver ofte nødt til at skære i realismen, hvis spillet skal bevare sin charme.

Alt i alt er det et suverænt spil, som man ikke kan komme uden om. Det er en værdig efterfølger til et, dengang, sublimt spil. Derfor vil jeg råde både simfreaken og Johnny-normalspiller at kigge en ekstra gang på SimCity. Og nu ingen klagebreve til Zap-Kassen over manglende nattesøvn fordi I har spillet SimCity 2000. ❏

Christian Koerner



Der er mange infovinduer, og du kan have dem på skærmen samtidig.



Grafik:	97%
Lyd:	90%
PowerPlay:	97%
HiScore:	97%
RAM:	4 MB
Harddisk:	5 MB
Lydkort:	AdLib/Soundbl./Roland m.fl.
Hastighed:	386+
Udgiver:	Maxis
Pris:	449,-
Udlånt af:	RAM-Soft, tlf.: 3312 2440

Amiga
Der kommer også versioner til Windows, Amiga og Macintosh.

PC HISCORE: 97%

EMPLANT

AmigaMac? En Amiga der kører high-end Apple programmer som PhotoShop?

Amigaen har siden sin fødsel haft et stort dilemma i forhold til Macintosh og PC'erne: De største og mest kendte programmer som folk kender fra deres arbejde bliver ikke udviklet til Amiga. Det være sig programmer som Word Perfect, Word, Lotus 1-2-3, PhotoShop, Quark Xpress, Corel Draw forskellige spil og meget andet. Der eksisterer istedet en masse andre programmer til at erstatte de kendte, som for manges vedkommende har lige så mange muligheder, men man løber hele tiden ind i det samme problem: Det er ikke de programmer som folk er vant til at bruge på jobbet.

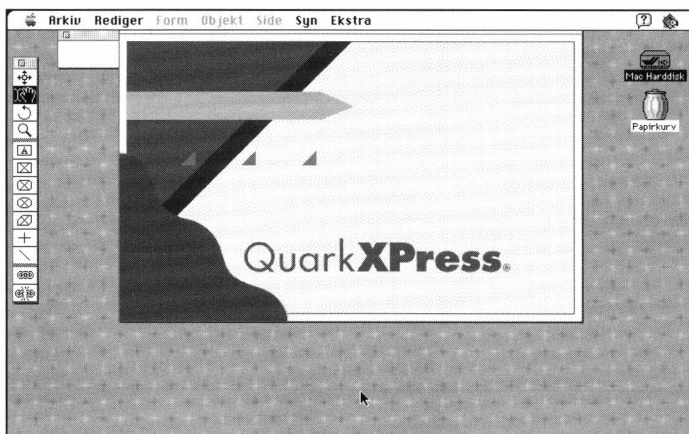
Dette problem har Commodore og tredieparts udviklere altid været opmærksomme på. Allerede tilbage omkring 1985-86, da den første Amiga (Amiga 1000) lige var kommet på gaden, udsendte Commodore et stykke hardware, kaldet 'SideCar', som var et PC modul til at sætte i siden af sin A1000. Så kunne man køre både Amiga og XT (8086/8088). Der gik ikke frygtelig lang tid, før den første Amiga med PC slots indbygget kom på gaden, nemlig A2000.

Sidenhen har alle desktop Amiga'er haft PC slots indbygget, side om side med Amiga'ens egne Zorro slots. Således er det muligt at benytte PC hardware, i samarbejde med et emulerings kort, som kan placeres i et af de gængse Amiga Zorro slots. Hidtil har vi set en del forsøg på at emulere både PC'en og Mac'en. Mac'en er dog kun set emuleret af én type kort, nemlig 'A-Max' i forskellige versioner, mens der er en bred vifte af forskellige PC emuleringskort, som kan byde på alt fra XT til 486 processorer. Som noget helt nyt er det nu (eller ihvertfald snart) muligt at emulere begge typer maskiner via ét og samme kort. Løsningen hedder: EMPLANT.

Multi-emulering

EMPLANT står for: Electronic Micro-Processor Level Amiga Native Task (puha, lad os fortsætte med EMPLANT!) og er et ordinært, kedeligt udseende, print-kort til at plugge i et Zorro slot i Amiga 2000, 3000 eller 4000 maskinerne. Iøvrigt kommer der også snart en PCMCIA version, fortrinsvis til A1200. Kortet kan fås i flere versioner: 'A' Basic EMPLANT, 'B' inkluderer serielport og Appletalk port, 'C' har en standard SCSI port, alt imens 'D' (Deluxe EMPLANT) både har SCSI og seriel/Appletalk porte. Det testede kort er et version 'D' - Deluxe versionen.

For at kunne emulere en Mac, kræves nogle ting af din maskine: Du skal enten have et HD floppy drev (såfremt du ønsker at benytte floppys), eller købe et 'Sybil' drev. Det kan kun frarådes at købe et sådant drev, udelukkende for at kunne læse/skrive Mac disks, da drevet koster rundt regnet 1.000 kr., og et eksternt HD drev til Amiga koster 1.500 kr., som du så både kan bruge til Amiga, Mac og PC (mere om dette senere). Læs iøvrigt boksen vedrørende øvrige maskinkrav.



State-of-the-art-programmer som QuarkXPress afvikles fint med Emplant.

Mac på menuen!

For overhovedet at kunne få en Mac frem på skærmen, skal du have fat i et sæt Mac ROM'er, der er copyright beskyttede, og derfor ikke kan leveres med EMPLANT kortet. Du har 2 muligheder: Køb et sæt ROM'er fra en autoriseret Mac forhandler, såfremt det er muligt at lokke ham til det. De er nemlig meget uvenlige på dette punkt i Europa af ukendte årsager. I USA er der overhovedet ingen problemer i at erhverve sig et sådant sæt, men her i landet skal man altså hedde noget specielt.

Med dette problem i hånden er det nødvendigt at bestille ROM'erne fra USA, med en masse besvær til følge. Dette problem har EMPLANT folkene naturligvis tænkt på, så de har bikset et Mac program sammen, som gemmer ROM'erne fra en ægte Mac, ned i fil-format. Denne fil kan emulatoren så indlæse, frem for at skulle bruge de rigtige hardware ROM's, der er plads til på kortet. Dette er rent faktisk fuldt ud lovligt, såfremt kun ét sæt ROM'er er i brug på samme tid. D.v.s., hvis du benytter din ROM-fil på EMPLANT'en, så må den originale Mac ikke køre samtidig.... Jeg ved ikke hvad jeg skal mene om dette dobbelt-spil, for når du først har fået din AmigaMac op at køre, er forhandlerne jo flinke nok, når Mac softwaren skal indkøbes.

Nu er du ved at være køreklar. Herefter skal du naturligvis blot have noget Macintosh system software, så din Mac har et udgangspunkt. Her er system 7.1 klart anbefalelses værdigt, da alle ældre versioner ikke kører rent 32-bit, hvilket er nødvendigt for at opnå en ordentlig hastighed.

Velkommen til Macintosh.

Nu er du køreklar. Installations softwaren er forholdsvis nem, og ligetil. Det hele kan stort set styres med musen, så det skulle de fleste kunne klare. Hastigheden og styrken i din Mac er 100% afgjort af din Amiga hardware opsætning. Hvis du kun har ECS chip-sættet, så kan din Mac maximum åbne i 16 farver med hires interlace, med AGA kan du køre i 256 farver på de normale gængse skærmopsætninger, og er du den heldige ejer af et 24-bit grafik kort, ja, så kan din Mac køre i intet mindre end 16.7 millioner farver.

Min erfaring er dog, at medmindre man har et 24-bit kort, eller en god pose med tålmodighed, så er 16 farver den eneste rigtigt brugbare skærmopsætning. Med 256 farver fra det opdinære AGA chip-sæt syntes jeg det var lige sløvt nok til almindelig brug, og slog kun af og til derover, hvis jeg skulle se noget med mange farver. Dette kan der naturligvis kompenseres for, med en lavere skærmopløsning, men jeg befandt mig nu bedst med min gængse DobbeltPAL HiRes Overscan (720x564).

Hvis man derimod benytter et 24-bit kort, kører 256 farver som en drøm! Jeg vil vove at påstå, at 256 farver over et 24-bit kort, er lige så hurtigt som ovennævnte DLPAL WorkBench i 8 farver! Denne snak om skærme og farver er temmelig væsentlig, hvis man vil bruge sin Mac til noget seriøst, og det den er bedst til, nemlig DTP og billedbehandling. Med programmer som Quark Xpress og PhotoShop er du godt kørende, som du ikke kan blive det på nogen anden maskine!

Lotus eller folkevogn?

Specielt sammenlignet med det tidligere forsøg på at emulere en Macintosh, A-Max II, er EMPLANT klart overlegen. Her får du mulighed for alle screenmodes og opløsninger, stereolyd og 100% multitasking, som stadig er Amiga'ens store fordel, frem for PC'en. Det er blot at trykke Amiga-M, hive ned i titelbaren eller klikke oppe i hjørnet, for at komme om på næste skærm, sådan! En A3000 med 68030/25mhz kan emulere hvad der svarer til en Mac IIci, og en A4000/040 25mhz kan emulere en Quadra 700.

EMPLANT emulatoren kan benytte al den fast-RAM du har, d.v.s. du sætter selv begrænsningerne for din Mac. På test-maskinen (A4000/040/-25mhz, 14 Mb RAM) reserverede jeg 7 Mb fast RAM til Mac'en, og efterlod en Amiga med 5 Mb fri RAM. Klart brugbart fra begge sider! Med 7 Mb på Mac siden er man godt hjulpet, medmindre man skal køre i 24-bit, hvilket tager megen RAM. Det er ikke noget krav, men en MEGET god ide at benytte en CPU med MMU (Memory Management Unit), da denne altid bruges direkte af Mac systemet, og tingene derfor bliver sløvet en del ned, såfremt den ikke er tilstede. 'EC' chips er ikke født med MMU, som tilfældet er med f.eks. A4000/030, hvorimod A4000/040 har det. Lad ikke dette stoppe dig, men vær opmærksom på det!

SCSI og serielle porte

Som nævnt, er der på deluxe versionen bestykket SCSI og seriel porte. SCSI porten kan bruges både fra Amiga og Mac siden, dog kan den på nuværende tidspunkt ikke autoboote, hvilket betyder at et lille program skal køres i startup-sequencen for at mounte SCSI drevene. Igennem en SCSI port har man mange muligheder, her kan f.eks. installeres harddiske, CD-ROM drev, scannere, SyQuest drev, tapestreamere o.m.a. Disse drev kan som sagt alle benyttes fra både Amiga og Mac, dog ikke på samme tid. På seriel portene kan f.eks. anbringes printere, modems, Apple-hardware (som f.eks. netværks-kort). Disse kan dog ikke med særlig stort held benyttes fra Amiga siden, ej heller kan Amiga'ens seriel/parallel porte benyttes fra Mac siden i skrivende stund (dette er en kommende feature).

Mac'en kan benytte alle AmigaDOS devices, d.v.s. at man kan reservere en hel harddisk, eller partion som så formatteres i Mac format, fra selve Macintosh skrivebordet. Det er ligeledes muligt at benytte 'hardfiles' som harddiske, hvor man beder EMPLANT'en om at lave en fil på X antal megabytes, der så kan formatteres internt, som værende en harddisk. Dette er dog en halteløsning, og er væsentligt langsommere end at benytte en hel partion. Et Mac formatteret device man ikke benytte fra Amiga siden, ej heller omvendt.

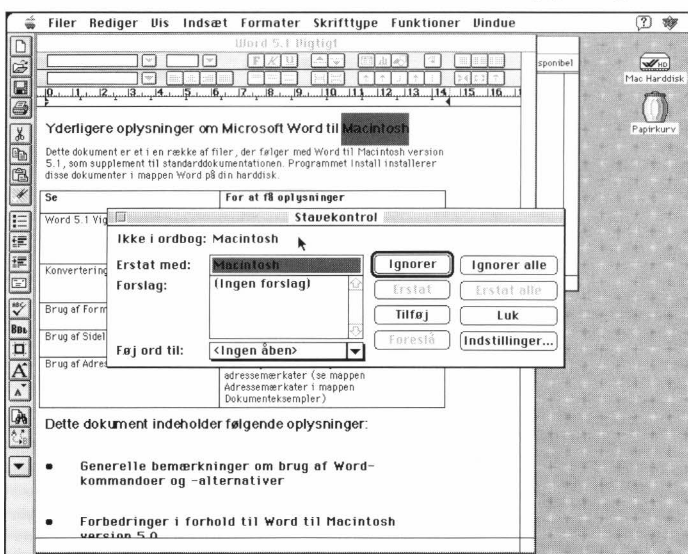
Kom, Kom, Kompatibel

Jeg må til min store forbavselse og ros sige, at alt det software jeg har kunnet få fingre i, har kørt 100% stabilt og upåklageligt. For kendere har jeg bl.a. testet følgende programmer: Quark Xpress 3.11, PhotoShop 2.04, Word Perfect, Word 5.1, World Atlas, Special Dilivery, Gallery, Dimensions, Intellidraw, KidPix, Dos-Mounter, Speedometer, Maclink, SCSI-Probe, Battle Chess, Red Baron, Crazy Cars, Maelstrom, Tetris, DiskDoubler, StuffIt, MacLha og UnZip. Det eneste program jeg kunne finde som ikke ville køre på emulatoren (eller rettere: som jeg fik fortalt af programmøren - jeg kunne nemlig ikke selv finde det), er Apple's eget diskette-kopieringsprogram, men det er intet problem, da langt bedre programmer til samme formål findes på PD markedet, og med system softwaren.



En investering i et 24-bit grafikkort er klart anbefalelsesværdigt, hvis man skal bruge Mac/Emplant til professionel DTP og billedbandling.

Hvis man vil benytte Mac'en til professionel DTP, vil jeg kraftigt tilråde en investering i et 24-bit kort, da det speeder hastigheden op så enormt, at det skal opleves. Langt de fleste 24-bit kort på markedet er direkte understøttet af EMPLANT via drivere. Der er i skrivende stund drivere til følgende 24-bit kort i alle deres opløsninger: GVP EGS 110 & 28/24, Merlin, Picasso I & II, Piccolo, Rainbow, Retina og Visiona. Disse drivere er, ligesom al anden EMPLANT software, PD og kan hentes på support BBS'er, og almindelige PD BBS'er. Det nærmeste support BBS er i England, men den nyeste software kan altid hentes på PitStop BBS (3119-7459) (reklamer - snak med annonceafdelingen. -red.)



Din Amiga opfører sig fuldstændig som en Mac, med Emplant-kortet sidende i maskinen.

Back to the future

Som nævnt i starten af denne artikel, er EMPLANT ikke kun et Mac emulerings kort, men et multi-emulerings kort. Der er lovning på en PC emulering i løbet af dette forår, og ligeledes er en Genesis/SNES emulering lige på trapperne. Senere vil emulerings moduler til Mega ST, Atari 400/800 og til de gode gamle C64/128 dukke op. Vi tester de moduler efterhånden som de dukker op i fremtiden!

Min konklusion på denne test er kort fortalt: Jeg nægter at hive kortet ud af min maskine igen! Ikke fordi kortet er 100% fejlfrit, for ting som f.eks. adgang til Amiga'ens seriel/-parallel port fra Mac siden ville være en rar ting, eller den anden vej, en seriel port på EMPLANT kortet, som kørte lynhurtigt fra Amiga siden, eller en auto-bootende SCSI-port ville allesammen være store plusser. Disse ting er allesammen noget der, ifølge producenterne, vil komme i senere opdateringer, men selv uden disse er kortet et totalt suverænt gennembrud for/på Amiga'en. Overvejer du at sælge din Amiga, for at købe Mac eller PC, så overvej lige én gang mere! ❑

Thomas Agatz

Kortet er venligst udlånt af Betafon, tlf.: 3131-0273, som kan kontaktes for specifikke priser på de enkelte versioner af kortet.

EMPLANT kortet er udviklet af Jim Drew & Joe Fenton, og distribueres af Utilities Unlimited Inc.

Systemkrav:
minimum 68020 CPU
minimum 4 Mb RAM

Tilrådeligt:
68030 CPU
Fri harddisk plads
6 Mb RAM (gerne mere!)
System 7.1

AMIGA 1200 3.495,-

A1200 computer med 68020 processor, 2MB CHIP RAM, AGA grafik og Kickstart 3.0.

A1200 DeskTop Dynamite...... 3.795,-

Med Wordworth, DPaint 4 AGA, spil m.m.

A1200 130 MB Seagate Kit 2.695,-

A1200 210 MB Seagate Kit 3.695,-

Kompakte 2,5" IDE harddiske til montering i A1200. Med fuld AutoBoot og lynhurtig overførsel af filer.

A1200 harddiske kit leveres med alle kabler, skruer og software. Garanti installation 195,-.

A1200 3,5" Harddisk kit.................. 245,-

A1200 Tower Kabinet.................. 2.495,-

Blizzard 1204 4MB 2.395,-

4MB 32bit RAM. Plads til FPU, occilator og 4-8MB.

Blizzard 1220 4MB 2.795,-

28,5MHz Accelerator, ur og 4MB RAM

Multi kort til utrolig lav pris. Høj kvalitet og SMD teknik for lynhurtig A1200 med masser af RAM.

Kan udvides med FPU, occillator og ekstra RAM.

Blizzard 1230 40MHz 3.195,-

68030 * 40MHz * 32bit RAM * UR * FPU * SCSI

Accelerator kort med 40MHz 68EC030. Kortet har to 32bit RAM banker, der hver kan udvides seperat. Plads til FPU, SCSI og 1-64MB RAM.

Tilbehør til Blizzard kort

32bit SIMM RAM	Ring
68881 FPU 14MHz	295,-
68882 FPU 40MHz	1.195,-
1230 FastLane SCSI	1.495,-

Fast SCSI II. Op til 10MB/sek. DynamiCache.

Blizzard 1230 med 2MB og 68882 40MHz. Kun 4.895,-

VLab Motion 10.695,-

Med det nye VLab Motion kort kan hele film digitaliseres med 25 billeder i sekundet, direkte til harddisk. Ligeledes kan live-video afspilles fra harddisk.



Glem alt om traditionel redigering, genlock, effekt maskiner, singleframe-recorder m.v. Nu kan det hele laves digitalt på Amiga i Broadcast kvalitet.

Lav Erhvervs video, reklame video, musik video, film, TV udsendelser, TV indslag o.s.v. Alt med perfekt klipning, overgange, tekstning og effekter (PIP, morphing, Blue-Box, Chromakey, 3D grafik m.v.).

Kompatibel med 24bit tegne og tekst programmer, morph software, ADPro, Image FX m.m.

Digital Video I/O

* C-Cube MPeg hardware.
* Valgfri kompressions faktor og skalering.
* Fuld PAL skærm format og opløsning i 24bit.
* S-VHS eller Broadcast kvalitet.
* Med MovieShop video redigerings software.
* Indbygget genlock med Blue-Box generator.
* Toccata support for synkron stereo lyd.

Med C-Cube JPEG real-time hardware kompression og dekompression fylder video på harddisk kun 0,2 - 2,5MB pr. sek. (Broadcast).

Harddisk tilbud

Kvalitets harddiske fra Seagate, verdens største harddisk producent. Med to års garanti. Alle drev er i kompakt 3,5" format, perfekt til bl.a. A4000.

345 MB AT Seagate 3.295,-

Fast SCSI II harddiske. 5/10MB pr. sek. med bl.a. FastLane:

550 MB Fast SCSI 2 Seagate 6.295,-

1.200 MB Fast SCSI 2 Seagate 9.695,-

FastLane SCSI & RAM 3.995,-

Lynhurtig FAST SCSI II controller og RAM kort til A3000/A4000. 10/20MB/sek. overførsel. DynamiCache.

4 seperate RAM banker med plads til standard 1, 4 eller 16MB SIMM moduler, op til ialt 256MB 32bit RAM.

AMIGA 4000

A4030 og A4040 er de nye super computere til DTP, 3D grafik, video produktion, musik studier, BBS, præsentation og andre krævende opgaver.

68030/40 processor

Hurtig 68030 eller 68040 processor. 68040 giver maksimal ydelse og har indbygget MMU og FPU.

2 MB 32bit CHIP RAM for lynhurtig grafik

1,7MB High Density 3,5" Drev

Også til 1,44MB PC diske (samt MAC HD med Emplant).



AGA grafik

32bit grafik chips og 32bit Blitter.

Grafik i 256 farver eller HAM8 med fra 640x960 til 1280x 512 punkter. Palette på 16.7mio. farver.

‹ *708x564 punkter workbench.*

AMIGA 4030........ 10.895,-

AMIGA 4040........ 16.495,-

Tillægspris for:

130MB harddisk +1.100,-. 340MB HD +2.395,- (2MB/Sek.).
4MB 32bit Fast RAM: +1.875,- (ved A4040 dog kun 1.400,-).

Bemærk: Commodore varsler prisstigninger på A4000.

ISDN Master 3.995,- AMIGA & PC

ISDN er det internationale high-speed data net. En ISDN oprettelse (2 linier) er lidt dyrere end en alm. tlf. linie men koster det samme pr. minut.

ISDN Master har to **64.000 baud** data linier, der hver er mindst 7-10 gange hurtigere end et high-speed modem. **Fuld kompatibel** med bbs software. Mange store Amiga/PC bbs'er har nu ISDN linier (få en liste).

Data og telefon kommunikation

ISDN Master til Amiga har **digitale telefon funktioner**, og kan kommunikere med to helt almindelige telefoner på en gang. Man kan føre en samtale eller overføre data på hver af de to ISDN linier samtidig.

Med den indbyggede **sampler** og **DA konverter** kan ISDN Master som **telefonsvarer** afgive og modtage harddisk beskeder.

MAC & PC Emulator

Med Emplant kan MAC software benyttes på Amiga. På A4040 opnås MAC Quadra 700 hastighed.

100% kompatibel (også spil). Multitasking, understøtter HD Amiga drev, lyd, farver m.m. Med et Retina kort e.l. understøttes MAC grafik i 16,7 mio farver.

RAM, HD, monitor, printer m.v. kan benyttes på Amiga, MAC og evt. PC.

Emplant + MAC........... 3.695,-

* Nu også til computere uden MMU.

Mulighed for MAC dual serial port (230,4 Kbaud) og SCSI (også Amiga).

Spørg efter PC 386/486 modul.

CD32 3.495,-

Commodores nye super spille computer med high-speed CD-ROM. 68020 CPU, 2MB CHIP RAM og AGA grafik (som A1200).

* Fuld expansion port.
* Kan også benyttes til musik CD'er.
* Med Oscar, Diggers og Fakta CD.
* Mulighed for Digital Video kort.



Full Motion Video........ 1.995,-

Se CD32 video i fantastisk digital kvalitet med HiFi stereo lyd. Black Rain, Red October, Patriote Games m.f. **195,-**.

SyQuest 270MB

SyQuest er harddisk drev med udskiftelige disketter. Perfekt som ekstra harddisk, til DTP, backup, musik, video, multimedia, skoler m.m.

Snart også 270MB SyQuest 3,5" drev.

110MB 3,5" SyQuest 3.995,-

Lynhurtige AT drev til 110MB diske. Op til 4MB/sek. og kun 14,5ms access tid. Fås også som SCSI drev.

Se test i Amiga Magazine dec. '93: "10,6 Sehr Gut" og Amiga Special: "Sehr Gut".

110MB 3,5" Diskette....... 698,-

Apollo 500 Harddisk

Ekstern harddisk controller i flot kabinet med gennemført expansion port. Lynhurtig auto-boot og overførsel. Kan udvides med Turbo kort og op til 12MB RAM.

130MB Seagate........... 2.995,-

214MB Seagate........... 3.695,-

Harddiske kan også benyttes til A4000.

A500 Turbo... 1.975,-

32bit Accelerator kort til Apollo 500 med 25MHz 68020 CPU og 25MHz FPU. Plads til 4MB ægte 32bit FAST RAM. Ca. 10x hurtigere end normal A500.

Oktagon SCSI. 1.695,-

Lynhurtig og avanceret SCSI-II controller til A2/4000. Plads til 8MB ZIP RAM. Med GigaMem Virtual Memory.

Anbefales af Commodore til A4000.

CD Software

CD32 Spil. Microcosm, Jurassic Park, Pinball Fantasies m.f. i 256 farver. Ring.

PREY CD32.................... 395,-

CDPD I - III...................... 295,-

Fred Fish diske m.m.

Demo Collection I - II...... 295,-

Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m. "Gold" i *Amiga Format*.

Pandora's CD.................. 165,-

Musik, tale, grafik, video m.m.

17 bit Collection............. 495,-

Dobbelt CD med over 1GB data fra den kendte 17 bit Collection. Programmer, spil, grafik, musik, anims, demoer m.m.

CDTV Harddiske & RAM Ring

Epson Scanner

600 DPI * 24bit * A4 Format

GT-6500 fik 97% karakter i *Amiga Format*, -det højeste et produkt har fået.

Epson 6500 sæt 9.895,-

Leveres med Epson Interface kort, to-vejs kabel og Amiga interface.

Monitore

Tatung S-VGA............. 2.395,-

14" S-VGA farve monitor m. drejefod.

Commodore 1942........ 4.495,-

TVM 3A+ MediaScan... 2.695,-

Super VGA farve monitor med drejefod og kabler. 1024x768 punkter. Fremragende monitor, perfekt til flimmerfri A1200/A4000 grafik.

TVM 4A+ MultiSync.... 3.195,-

Ægte MultiSync med 1024x768 punkter Non-Interlace grafik. Nyt design og fantastisk billedkvalitet.

Spørg efter 15"-21" monitore.

ScanDoubler 1.995,-

Til A4000. Konverterer alt 15KHz grafik til 31,5KHz, -også spil.

Flicker Fixer.......... 1.495,-

Til A500/A2000 og SVGA/MultiSync monitore. Med stereo forstærker.

Printere

TI 600DPI Laser 14.995,-

*** Ægte PostScript * 6MB RAM ***
*** 8 sider/min. * RISC * 600 DPI ***

Fantastisk kraftig printer til en meget lav introduktions pris. Utrolig flot udskrift, -også s/h billeder. Perfekt til Amiga og PC.

Med 500 siders arkføder og PLC5.

Primera Farve Printer..... Ring

Den revolutionerende nye farve printer. Se omtalen i pressen.

Epson LQ-100 24nål..... **1.995,-**

Canon BJ-10ex InkJet. 2.395,-

Amiga Format "Gold", juli '93.

Canon BJ-20 m. Arkf... 2.795,-

Epson Stylus 800........ 2.745,-

HP DeskJet 510.......... 2.995,-

Citizen Swift 240C....... 3.295,-

HP DeskJet 550C......... 5.595,-

Farve ink Jet printer, der er testvinder i mange Amiga blade.

Cannon LBP4I Laser... 3.895,-



Vi har alle GVP produkter. Kom og få en demonstration.

A4000 Turbo 40MHz

68040 accelerator kort til A4030 og A4040. Fås i 28,5, 33 og 40MHz udgaver med MMU og FPU. Spørg efter priser og upgrade muligheder.

Modem

TKR SpeedStar 2.795,-

Nu til tilbuds pris. 300-14.400 baud. MNP 2-5, CCITT V.42/V.42bis. Op til 57.600 baud. Fax 14.400. Testvinder i det tyske *Amiga Magazine 9'93:* "Sehr gut".

Med alle kabler, PSU og software.

MultiFax 3.0 Pro....... 695,-

Det bedste fax software til Amiga. Se bl.a. test i det tyske *Amiga Special* nr. 2 '93. Karakter "Sehr gut" 95%.

Diverse

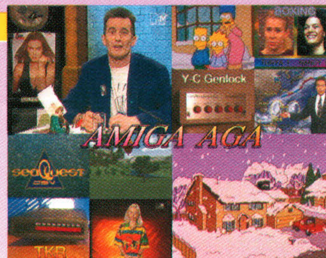
CD ROM Drev........ fra 1.495,-

GVP G-Force 030-40.... 6.995,-

Til A2000 med 40MHz FPU og 4MB.

GVP PhonePak............ 2.995,-

A4000 RAM, software m.v. Ring



A4000 HAM8 grafik lavet med bl.a. VLab.

Toccata Lydkort **2.995,-**

Ny lyd I/O kort fra MacroSystem.

* 16bit stereo sampler, 48KHz.
* HiFi Stereo output.
* Harddisk optagelse og afspilning.
* 96dB, 64 x oversampling.
* 3 stereo indgange med mixer.
* Digitale effekter.
* Kompatibel med CD-afspillere, video maskiner, DAT m.v.
* Perfekt til VLab Motion.

Grafik & Video

Spørg efter vore nye kraftige grafik acceleratorer til Amiga og PC samt andre video produkter. Ring, fax eller besøg os.

GVP EGS 28. 4.695,-

Nyt avanceret 24bit grafik kort til lavpris i ægte GVP kvalitet.

256 farver AGA software på Zorro II/III computere. Op til 1600x1280 punkter workbench. Med lynhurtig blitter og video RAM.

Retina Z3... 3.995,-

Ny Zorro 3 udgave af det berømte Retina 24bit grafik kort. 110MHz og NCR 77C32BLT grafik processor. Programmerbar output. Fuld AGA workbench.

Produceret af MacroSystem (VLab Motion, Toccata, Evolution, AirLink m.m.).

Retina Grafik kort........ 2.895,-

Retina Video codere....... Ring

VLab Digitizer... 2.695,-

24bit realtime digitizer. Tager billeder fra live video signal i utrolig god kvalitet. Den bedste og populæreste TV/video digitizer til Amiga Zorro slot.

VLab S-VHS......................... 2.995,-

Med en S-VHS og to TV/VHS indgange.

FrameMachine. 6.895,-

24bit grafik kort og 24bit realtime digitizer til A2-A4000. Lynhurtig digitizer og direkte 24bit display. *Amiga Magazine* nr. 8, '93: Karakter "Sehr gut".

Genlock

Amiga genlock fra Electronic Design. Få tilsendt info på disse og andre genlock.

PAL Genlock................ 2.995,-

Y-C Genlock................ 4.295,-

Fremragende genlock til S-VHS i professionel brug. Topkarakterer i bl.a. det tyske *Amiga Magazine*.

Sirius Genlock............ 7.495,-

Til bl.a. VHS, S-VHS og U-Matic. Med professionel betjeningspult.

Video Converter.......... 1.795,-

Perfekt video/TV output fra A2-A4000.

PC Video... Ring for info og priser.

Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

Pirater i vor tid - sidste del

Når ret skal være ret

Vi er nu nået til det sidste afsnit i serien om den danske pirat-verden, hvor vi følger op på de mange udtalelser, informationer og konklusioner.

Salg af uautoriserede softwarekopier er stadig en blomstrende forretning, men der er ikke mange, der hverken vil eller kan gøre noget ved det! Dette er i korte træk den sammenfattende konklusion, vi med artikelseriens første tre dele er nået frem til.

Der sælges årligt piratkopier i Danmark for et sted mellem 30 og 50 millioner kroner. Alle ved at den ulovlige trafik foregår, men de fleste distributører og virksomheder i branchen ser sig ikke i stand til at afsætte ressourcer til retsforfølgelse, og myndighederne kan kun udrette noget, såfremt egentlige dokumenterede anmeldelser foreligger, og selv i disse tilfælde er egentlig domfældelse en sjældenhed. Unægteligt et paradoks-problem, når man lever i et retssamfund.

I øjeblikket har medierne sat fokus på problemet omkring hacking og data-sikkerhed. Problemet har eksisteret i årevis - vel sålænge der har været modems til - og alligevel bliver spørgsmålet håndteret som 'Fagre nye verden'. Ligeså forholder det sig med spørgsmålet om piratkopiering. Der er næppe tvivl om, at der kan drages en lang række paralleller mellem hacking og cracking, både hvad angår miljøet, hvori det foregår, og måden det foregår på, men ikke mindst fordi begge tilhører den datakriminalitet vi alle, i denne digitale verden, må lære at forholde os til, bekæmpe eller acceptere.



Politiet mener selv, de behandler anmeldelser om piratkopiering seriøst.

Retten til at kopiere spil!

Men hvem er synderen, for sådan en må der jo være? Er det crackeren, der saboterer softwareudviklernes fremtidige arbejdsbetingelser? Er det softwarehuset, der fastsætter fuldstændigt urealistiske priser på deres produkter? Er det distributøren, der ikke mener, det kan betale sig at afse ressourcer til retsforfølgelse af pirater? Er det politiet, der ikke tager distributørernes anmeldelser alvorligt, og iøvrigt bevidst undgår sager, der involverer kopiering af spil? Eller er det i virkeligheden forbrugeren - dig, mig, naboen, købmanden og alle de andre, der med anløben moral, skaber det nødvendige marked for piratkopierne?

Sammenhængen mellem prisen på originalsoftware og omfanget af piratkopieringen er et velkendt og nærmest fortærsket stridspunkt. Ofte høres udtalelser fra forurettede forældre, der finder priserne på spil urimeligt høje: "Jamen, spillene er så dyre, at hvis lille Per-mand skulle købe originaler, ville han jo aldrig komme til at spille overhovedet", underforstået at det er helt i orden, at den håbefulde pode kopierer på livet løs, eller i det mindste anskaffer kopier gennem kammerater og etablerede crackerkontakter.

Med frygt for at lyde moraliserende må man dog konstatere, at denne diskussion kun kan betegnes som absurd. Piratkopiering må, hvordan man end vender og drejer det, sidestilles med simpelt tyveri, og prisens størrelse legaliserer på ingen måde tyveriet. Prisdannelsen på software er en diskussion, vi vil tage op på et senere tidspunkt, men har intet med 'retten til at kopiere spil' at gøre. Dybest set handler problemet om tilpasning af forbruget i forhold til privatøkonomien. Dette skal ikke opfattes som et forsøg på at viderebringe en *har du penge kan du få*-filosofi, men mere som en opfordring til at vælge kvalitet frem for kvantitet.

Først med det sidste

Branchefolk har, uafhængigt af hinanden, bemærket, at de ikke i særlig høj grad føler sig generet af piratkopiering, og at det derfor ikke kan betale sig at anvende ressourcer på at retsforfølge piraterne. "Folk gider ikke spille dårlige piratversioner eller vente i umindelige tider på at få fat i de nye titler", siger de i kor. At anmeldelser ikke bliver taget alvorligt af myndighederne, er en anden af de populære udtalelser.

I artikelseriens tidligere dele er omfanget af piratkopieringen blevet vejet og fundet tung, hvorfor man må stille sig en smule uforstående overfor førstnævnte opfattelser. Det er en velkendt sag, at problemer som *bad sectors* og *virus* florerer på piratdisketter som fluer på en sukkermad, men det hører ihvertfald til sjældenhederne, at piraterne ikke kan levere spillene før, eller samtidig med, distributørerne sender originalerne på gaden.

> ***Piratkopiering må sidestilles med simpelt tyveri, og softwareprisens størrelse legaliserer på ingen måde tyveriet.***

Politiet mener selv, de behandler distributørernes (og alle andres) anmeldelser seriøst, og konstaterer i samme åndedrag, at efterforskningsmulighederne er i orden. Netop derfor er det bemærkel-

sesværdigt - endnu en-gang med reference til omfanget - hvor få domfældelser, der rent faktisk eksisterer. Som i tilfældet med hacker-sager er det afgørende, at den forudrettede part træder frem og indgiver en anmeldelse med den nødvendige dokumentation, men drejer sagerne sig om underholdningssoftware er politiets interesse begrænset, jævnfør politiets egne udtalelser. Man må derfor konkludere, at distributørerne af underholdningssoftware formentlig har ret i deres påstande om, at "oplagte pirat-sager ikke bliver taget alvorligt", når der indgives anmeldelser.



De nye tiders kriminelle har computeren som det foretrukne våben.

Med lov skal man land bygge

Det skal ikke være nogen hemmelighed, at der ikke findes konkrete analyser af piratkopieringens omfang, og vor egen research har da også kun været et forsøg på at estimere dimensionerne. Alene piratkopieringens blotte eksistens må dog karakteriseres som et samfundsmæssigt problem alle, og ikke mindst branchen, forbrugerne og politiet, må lære at forholde sig til. Vigtigt er det dog, at lovgrundlag og sanktionsmuligheder er tilstede, og ikke mindst tidssvarende.

Den flittigst anvendte lov i forbindelse med piratkopiering er Lov om ophavsret, der naturligvis løbende er blevet opdateret, men som fundamentalt er forankret i forhold, der ikke har det fjerneste med datakriminalitet at gøre. Firsernes tordnende udvikling på data- og kommunikationsområdet har medført et lovgivningsmæssigt vacuum, og i et forsøg på at dæmme op for dette, er de forskellige former for data-kriminalitet blevet hægtet på diverse eksisterende lov-områder.

> ***"Der er behov for en revurdering af det nuværende grundlag for bekæmpelse af de nye kriminalitetsformer.***

Der findes masser af sager, der aldrig når domstolene, enten som følge af dårlige efterforskningsbetingelser, eller ganske enkelt, fordi sagerne aldrig bliver anmeldt. Der findes dog også sager, der fører til domfældelse, men oftest står dommene slet ikke mål med de tab, softwarehusene og udviklerne har lidt. Det samme gør sig gældende for de øvrige former for datakriminalitet vi kender til idag, som f.eks. hacking, misbrug af plastic-kort etc.

Der er i den grad behov for en revurdering af det nuværende grundlag for bekæmpelse af disse nye kriminalitetsformer - et grundlag, der svarer til den tid vi lever i. Betingelserne for politi og domstole må altid svare til betingelserne for kriminalitetens udførelse, og man er næppe i tvivl om, at dette ikke er tilfældet for nuværende. I samme åndedrag må man dog bemærke, at grundlaget for et retssamfund først og fremmest er ansvar og tillid, og forudsætningen for begrænsningen af datakriminalitetens udbredelse er, at alle berørte parter forstår at udvise en højere grad af begge dele. Indenfor den Europæiske Union arbejdes der ganske vist løbende med problemerne om datakriminalitet, i et forsøg på samordning af reglerne og midlerne, men konkrete resultater har endnu ikke manifesteret sig. Det er dog uomtvisteligt, at samarbejde over grænserne er en betingelse for succes, når det drejer sig om datakriminalitet, så man må konstatere, at der her er tale om et skridt i den rigtige retning. ❑

Robert Vanglo

PIRATES GOLD

Lokalet er mørkelagt, og i skæret fra den eneste lyskilde i rummet, en computermonitor, kan man se dyner af røg hænge under loftet. Foran skærmen sidder en skikkelse, omringet af overfyldte askebægre, tallerkener med madrester og kaffekopper, der vidner om lang tids ophold.

Jeg husker endnu de glade dage for længe, længe siden. Pirates var lige udkommet, og éns Amiga udførte magi hver gang spillet var loadet ind. Ikke så snart var MicroProse-logoet forsvundet, før man befandt sig et helt andet sted, i en helt anden tid. En tid hvor lektier, opvask, skolegang og arbejde ikke hørte hjemme. Alle små dagligdags ting trådte i baggrunden.

Året var nu 1640 og jeg var pirat i den kongelige engelske flåde. Der var udbrudt krig mellem England og Spanien, og for en ung, ambitiøs og frygtløs kaptajn som mig, var der store penge at hente. I hver guvernørvilla og i hver en havneknejpe, fra Vera Cruz til Barbados, kendte de mit navn. Ingen nation kunne vide sig sikker for mine plyndringstogter, medmindre den var allieret med England, i hvilket fald den kunne nyde godt af min beskyttelse. Elsket af venner, frygtet af fjender og... Øhh, hvor kom vi fra?

Hvorfor?

Spillet foregår i en tid hvor det forjættede land ligger for fødderne af de guldtørstige europæere, hvor en ung mand med et godt helbred kan få sin lykke gjort. Tag ud i den fagre nye verden for at tjene konge og fædreland, i en søgen efter guld, eventyr, ære og berømmelse - en drøm vi vist alle bærer inderst inde! I Pirates får vi mulighed for at føre drømmen ud i livet. Ganske vist kun i et computerspil, men når det er udført som Pirates er det næsten som at være der selv. Man kan beskrive spillet som værende en heldig blanding af handel, politik, strategi og action.

'Men når det nu er så godt, hvorfor så lave et til?', kunne man spørge. Et ganske berettiget spørgsmål viser det sig senere, for der er stort set ikke ændret et komma i det oprindelige spils plot. MEN idag har vi muligheder m.h.t. grafik og lyd som vi ikke havde dengang det første spil kom ud. CDROM er f.eks. et medium, der fuldt ud retfærdiggør en remixet udgave af superklassikeren - her er de grafiske og lydmæssige muligheder jo næsten ubegrænsede!

Klar logik

Og hvad har vores venner fra MicroProse så fået ud af dette projekt (der kun kan betragtes som lovende, at dømme efter hvad man har fået ud af Pirates Gold på PC'en)? Set med mine øjne: Alt, alt for lidt... M.h.t. selve spillet virker det på mig som om MicroProse har været så ivrige efter at ændre designet, at de har begået en utilgivelig fejl, nemlig at forandre for selve forandringens skyld. Jeg kan understøtte dette med et eksempel.

I det gamle Pirates stod der under kampscenerne, på regulært engelsk, hvor høj de to kamphaners moral var, lige fra 'wild' til 'panic'. Det er i dette spil blevet udskiftet med to ansigter, som det er meningen skal udtrykke parternes moral, så når den ene f.eks. pludselig åbner munden eller lukker det ene øje halvt, kan man se, at nu er han ved at være slået... Sådanne meningsløse ændringer forekommer flere steder i spillet, og det er virkelig noget der kan drive de konservative drifter frem i mig.

Den eneste virkelige forbedring jeg kan finde i selve spillet, er muligheden for at sætte turbo på sit skib, så man kommer hurtigt afsted på kortet, selv i modvind, hvilket også var en af de eneste iøjenfaldende mangler ved det første Pirates.

A change for the better - eller?

En ting der irriterer mig ganske gevaldigt er den 'kraftigt forbedrede' grafik. Det hele er lavet i en overdrevet Disney-/tegneseriestil, der i mine øjne fuldstændig ondulerer enhver form for stemning, som Pirates på Amigaen og Pirates Gold på PC var rige på. Den naturalistiske grafik af skibe, landskaber, kampscener etc., er opgivet for en gang lalleglad Tom og Jerry-grafik i alt for højrøstede farver, der på mange punkter direkte modarbejder den ellers smukke og stemningsgivende musik. Men jeg går ud fra at det er et spørgsmål om smag. Efter min mening havde MicroProse



I den nye Pirates Gold skal man nu gå rundt i byen.

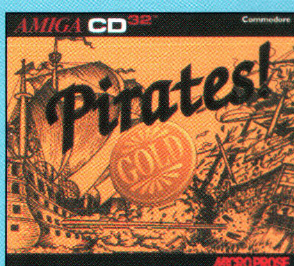


Grafikken i fægtescenerne er blevet fuldstændig redefineret, og byder på bl.a. større sprites.

gjort det bedre hvis de havde konverteret PC-versionen af Pirates Gold direkte til CD32 og så tilføjet den forbedrede lyd.

Som de høje karakterer afspejler, er Pirates Gold dog et suverænt spil. Plottet det er bygget over er lige så godt nu, som det var i 1987 da det første udkom, og lyden består af en lang række stemningsfulde barok-stykker samt virkelig gode samples. Grafikken er da også godt tegnet, men det lægger mere op til et platformspil end til et... Øhh, end til Pirates. Altså stadig et godt spil - efter min mening er det bare en forringelse i stedet for en forbedring. Pirates Gold er i hvert fald ikke det spil, der ville få *mig* til at skifte fra Amiga til CD32. Eller som spil-piraterne siger: '15 mand på en død mands kiste, hej ho og en hel CD-ROM'...❑

Mark 'Silver'qvist



Grafik:	84%
Lyd:	97%
Powerplay:	89%
HiScore:	90%

Udgivet af:	MicroProse
Pris:	339,-
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

Update
Pirates Gold er, som nævnt i anmeldelsen, også ude til PC, mens Amiga ejerne må nøjes med den 'oldgamle' klassiker.

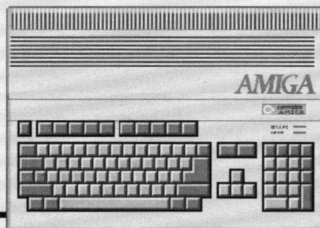
CD32 HISCORE: 90%

Nej, Nej, Nej

Er der noget værre end en anmelder, der med nostalgien i den ene hånd og retfærdighedssansen i den anden, drømmer sig tilbage til dengang 'der virkelig var spil til'? Nej, vel? Med de øgede audio-visuelle muligheder på computeren, er det blevet populært at genudgive ældre spil - 'remakes' - med forbedret grafik og lyd. Bemærkninger som: "forandringer for forandringens skyld" og "lalleglad Tom og Jerry grafik i højrøstede farver" er dog helt hen i skoven, når det drejer sig om Pirates Gold. Jeg vil medgive, at kampscenerne ikke virker helt optimale, men ellers er gameplay, grafik og lyd smukt, indbyrdes afstemt, og derfor en udpræget nydelse for både, sjæl, øjne og ører. HiScore-procenten kan jeg dog ikke være uenig i.

Robert Vanglo





Af Karsten Bo Malten

Så byder vi endnu en gang velkommen til en rundtur i Public Domain og ShareWare-verdenen, og som altid bestyret...

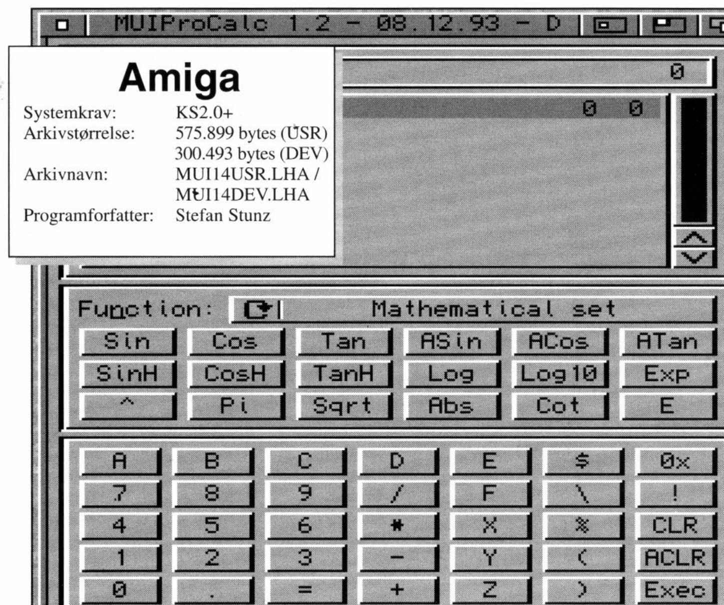
MUI - Magic User Interface

'Magic' er nærmest blevet et buzzword blandt, specielt tyske, PD/SW udviklere. I hvertfald indgår 'magic' i adskillige programnavne, der har med WorkBench 2.0/3.0 at gøre. Det er imidlertid ikke helt misvisende: MagicWB, Magic File Requesters, Magic Menus og Magic User Interface tilhører en gruppe af programmer, der er i en klasse for sig. Magic User Interface eller 'MUI' som det oftest omtales som, er hvad programforfatteren betegner som et objekt-orienteret system til udarbejdelse og vedligeholdelse af grafiske brugergrænseflader. Sagt med normalt dansk er MUI en fantastisk programpakke, der lader brugeren opsætte brugerfladerne i sine programmer præcis som han eller hun måtte finde det passende! Filosofien bag MUI er, at 'brugeren bedst selv ved hvordan et program sættes op grafisk! Betingelsen for at kunne benytte MUI's funktioner er naturligvis, at det enkelte program understøtter MUI.

Set fra brugernes synspunkt, er det centrale i MUI det specielle preference program, MUI-prefs. Programmet er helt i stil med de andre programmer, der ligger i WorkBench'ens preference-skuffe. Via MUI-prefs kan man opsætte alle grænseflader til alle MUI-applikationer - individuelt eller globalt - inklusive selve preference-programmet! MUI-prefs understøtter naturligvis hotkeys og lignende behagelige funktioner, der burde have været standard allerede fra den første 2.0 systempakke fra Commodore.

Hvilke ting kan ændres?
Stort set alt! Gennem prefsp-programmet kan man bestemme afstand mellem de enkelte objekter i vinduet til den enkelte applikation. Man kan vælge sit ynglingsfont, sætte størrelsen af de enkelte vinduer eller vælge en passende baggrund. Mulighederne er mange, men man får først et ordenligt indtryk af det når man selv arbejder med det. For at få en let start med MUI, både for udviklere og for brugere, følger der en række små demo-programmer med i MUI-pakken.

MUI er distribueret i to separate pakker, en til brugere af MUI-applikationer og en til udviklere. Udvikler-pakken understøtter C, Oberon, Amiga-E, assembler, autodocs, FD og Modula. Man må sige at Stefan Stunz er en habil og erfaren programmør! ❏

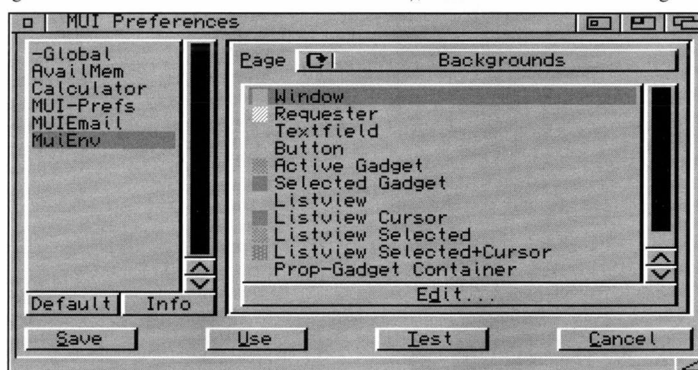


Amiga

Systemkrav:	KS2.0+
Arkivstørrelse:	575.899 bytes (USR) 300.493 bytes (DEV)
Arkivnavn:	MUI14USR.LHA / MUI14DEV.LHA
Programforfatter:	Stefan Stunz

MUI applikationer

MUI er endnu forholdsvis nyt, men der er dukket en række programmer op til det allerede, hvoraf jeg har taget et udpluk. Programmerne mangler en del funktionalitet og er ikke videre avancerede, men de bærer tydeligt præg af at de udnytter MUI godt.



MUIEnv (Michael Suelmann)
Til Workbench'en er der assignet et vigtigt directory i RAM-disken, kaldet 'ENV:'. Her ligger alle systemvariable til diverse programmer og Workbench'en. Hver gang computeren startes op, går et program kaldet Iprefs ned og læser i ENV, hvor den finder oplysninger fra f.eks prefs-programmerne, hvorfor ENV er særdeles vigtig at have styr på, hvis man vil manipulere med sit GUI (Graphic User Interface). MUIEnv er et lille program til manipulering af disse variable.

MUIEmail (HemSoft Developments)
Email - elektronisk post. Her menes post fra InterNet og det er således ikke alle og enhver, der kan få glæde af det, eftersom de færreste har adgang til UUCP og InterNet fra Amiga'en. Men har man det, er MUIEmail en simpel, men hurtig frontend til en mailer. MUIEmail er med andre ord ikke et egentlig postsystem, men en frontend til f.eks AmigaElm.

AvailMem (Dirk Böhmer)
AvailMem er et af de mere simple MUI-programmer. Det er en grafisk fremstilling af hvor meget chip og fastRam man har tilbage på sit system. Det er ofte en god ide at lade det køre i et hjørne af WorkBench'en, så man kan se hvilke programmer, der sluger meget RAM!

IntuiNews (Matthias Scheler)
IntuiNews er endnu et postsystem. IntuiNews er imidlertid langt mere avanceret og fungerer som frontend for Universal Message System (UMS). UMS håndterer alle gængse postsystemer (FIDO, UUCP, Maus etc.), hvorfor IntuiNews virkelig har potentiale. Udveksler man meget elektronisk post, bliver IntuiNews hurtigt et særdeles behageligt værktøj - specielt når man via MUI kan sætte det grafiske miljø op som man ønsker det.

CassLabel (Dirk Nehring)
Ideen er brugt mange gange før! CassLabel lader dig editere og udskrive covers til kassettebånd. Igen kan du opsætte brugerfladen som du ønsker, men en anden virkelig fordel ved dette program er, at det understøtter LaTex. LaTex er ligesom postscript et bestemt programmeringssprog for printere, der højner udskriftskvaliteten betydeligt.

MUIProCalc (Kai Iske)
Dette program udgør en avanceret, programmerbar 'lomme'-regner. Det har en række matematiske og logiske funktioner, der gør at man kan lade det udregne simple matematiske opgaver af forskellig art. Igen kan man opsætte den grafiske brugerflade som man finder det bedst.

Jeg vil i de kommende måneder holde øje med nye MUI-applikationer og sandsynligvis også anmelde nogen af dem. MUI er endnu så nyt, at man indtil videre ikke har kunnet udnytte mulighederne i MUI tilstrækkeligt. ❏

Den ultimative WorkBench

SuperDark v1.4
KingCon v1.1
Magic File Requesters v2.0d
Magic Menus V1.23
Magic User Interface (MUI) v1.4
MagicWorkbench v1.2p
ToolManager v2.1

Stefan Stunz, der også står bag MUI, har kreeret det uundværlige program, Magic File Requesters. MFR erstatter alle gamle file-requesters, altså de små vinduer der popper op, når brugeren skal promptes for et filnavn eller en sti. Ligesom MUI kan MFR sættes op stort set som man måtte ønske det, dog ikke via MUI-prefs. Magic File Requesters er ikke opdateret siden jeg anmeldte det i det hedengangne Fokus Data (nummer 11). Det gør nu heller ikke noget, for det fungerer perfekt som det er nu.

MFR understøtter iøvrigt en række supplerende programmer, f.eks Find - en lynhurtig søgefunktion af filnavne på alle harddiske. Uanset hvilken størrelse ens medier har (harddiske, streamers, flopticals o.s.v understøttes), kan man finde alle de filer, søgekriteriet passer med, på ganske få sekunder. Iøvrigt slipper man for at bruge musen, hvis man vil. Alt er sat på hotkeys og MFR ligger resident som en commodity, der også kan kaldes frem til enhver tid via en tastkombination.

Magic Menus er opbygget meget lig MFR, men er dog ikke forfattet af samme person. Hvor MFR tager sig af file-requesters, håndterer MM overraskende nok pull-down menu'erne. MM forsøger at patche (overlappe) alle de menu'er, den kommer ud for i alle programmer. Det smarte ved MM er, at uanset mussepointerens aktuelle position, fremkalder et tryk på højre musetast den aktuelle menu. Programforfatter: Martin Korndörfer

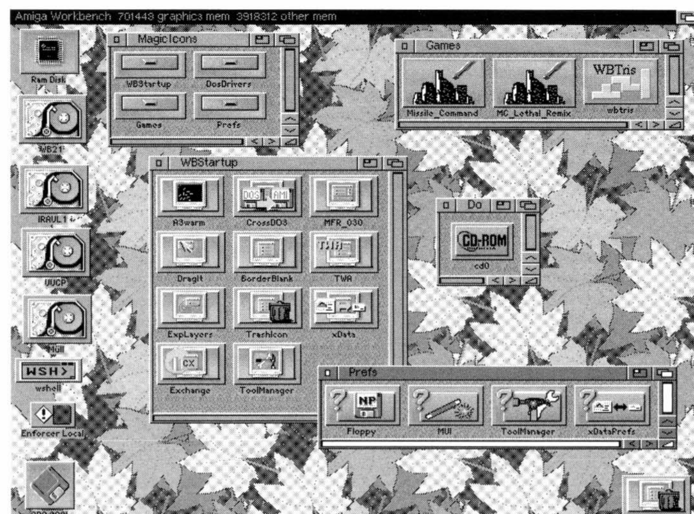
Det sidste 'magic' program er MagicWB - Magic Workbench. Nu er det ikke et egentligt program, men en pakke med nye baggrunde og ikoner til WorkBench'en. Ideen er ikke videre ny, men Martin Huttenloher, der står bag pakken, har utroligt gode grafiske evner. Med blot otte farver og selv den laveste opløsning får man en helt ny Workbench alene med MagicWB. Det leveres med et installer-script, der sørger for at alle ikoner opdateres og de rigtige farver sættes. Man skal med andre ord blot køre scriptet, så sørger det for al opsætning. Vupti, så har man en ny Workbench! Programforfatter: Martin Huttenloher.

Blankere, eller screen-savers som de også kaldes, har vundet stor popularitet til Windows til PC'ere. Folk giver faktisk gladeligt flere hundrede kroner for disse små programmer, der sørger for at fosforen ikke brænder fast på skærmen, på en sjov måde. Senest så jeg en Terminator 2/Arnold Schwarzenegger-udgave! Det var i virkeligheden McIntosh der var først fremme med 'smarte' blankere, med AfterDark-serien. Til Amiga hedder programmet SuperDark. SuperDark blev anmeldt i Fokus Data nummer 7 i en version 1.2. Det er nu kommet i en version 1.4, 2.0 og senest 2.1a. Hvis man stadigt har v1.2, kan det godt betale sig at få fat i den nye version, der har mange nye blankere med. Programforfatter: Thomas Landspurg.

ToolManager er efterhånden en klassiker og vi anmeldte det da også allerede i Fokus Data nummer 3. Det er senest versioneret til 2.1. TM hjælper dig med at holde styr på alle dine programmer via ikoner, hotkeys, værktøjsmenu'en i Workbenchen eller de specielle dock-vinduer. Med TM kan man starte alle typer programmer (Workbench, CLI, Arexx o.s.v.), afspille musik-moduler eller vise billeder. Hvis din Amiga har den fornødne hardware, kan den såmænd også lave kaffe. Programforfatter: Stefan Becker.

KingCon afløser den gamle konsol (terminal) handler, CON. Man slipper ikke for at arbejde i CLI eller Shell fra tid til anden, og det er netop her KingCon kommer til hjælp. Der er lavet mange alternativer til Shell, specielt inspireret af operativsystemer som UNIX. KingCon har tydeligvis også lade sig inspirere af Kornshell'en fra netop UNIX.

Programmets største force i forhold til den almindelige Shell er, at den understøtter 'filename completion'. Det er en smart teknik, der lader brugeren nøjes med at taste de første bogstaver af et filnavn, hvorefter den selv afslutter det sidste hvis man påvirker TAB-tasten. Hvis man f.eks taster 'edit s:startu' i KingCon og trykker TAB, vil den selv finde ud af at skrive resten af sætningen: 'edit s:startup-sequence'. Programforfatter: David Larsson. ❑



MagicWB: Baggrunden minder ganske vist meget.om den man også kan bruge.

PC pakke

I forrige nummer måtte vi af pladsmæssige hensyn lade et par af PC-programmerne fra ShareWare-pakken udgå, men du skal naturligvis ikke snydes for dem, så her kommer de:

PC-Calc+
Regnearket i programpakken, PC-Calc+ (PCC), er af den type, der fungerer og ser ud efter Lotus 1-2-3's gammelkendte eksempel, med skråstregstasten på det numeriske tastatur som menu-hotkey. Ved første øjekast ser PC-Calc ikke videre avanceret ud, men man erfarer hurtigt at det rent faktisk indeholder en stor del af de funktioner dets kommercielle kolleger SuperCalc og Lotus 1-2-3 også gør. I dette forum, programmer til privat brug i hjemmet, er PCC under alle omstændigheder en rig kilde til vedligeholdelse af husholdningen, lønregnskaberne og endda som værktøj for køb og salg af værdipapirer. PCC kan også udgøre et alternativ til avancerede økonomiske speciallommeregnere.

Funktionsapparatet udgør en væsentlig del af et regneark, og PCC halter heller ikke her efter. 10 dato- og tidsfunktioner, 11 finansielle, 17 matematiske og 4 logiske funktioner, 11 statistiske, 15 trigonometriske foruden 10 specielle funktioner der er direkte relaterede til regnearket. De fleste får kun brug for de matematiske og statistiske funktioner (gennemsnit, maksimum-værdier, summering o.s.v.), men man kan altså også til en vis grad udføre finansielle analyser og trigonometriske beregninger. Intet regneark uden mulighed for grafisk præsentation af de tal man kommer frem til. Velkendte grafer så som 'lagkagen', scattergrammet og pindediagrammet samt nogle andre variationer, kreeres hurtigt og bekvemt gennem et separat program i PCC. Det separate program arbejder dog direkte sammen med PCC, hvor man ikke lægger mærke til at der skiftes til et andet program.

Selvom PCC er ShareWare har programmøren ikke som så mange andre valgt at nøjes med at sende en skrabet version ud. Til hjemmebrug egner PCC sig perfekt, men det kan også klare 'lette' professionelle arbejder. PCC er iøvrigt programmeret af Jim Button - selveste idemanden bag ShareWare-konceptet og grundlægger af ASP (Association of Shareware Professionals), men det er man ikke i tvivl om når man læser manualen igennem, da han i al beskedenhed bemærker det hele tiden.

PC

Systemkrav:	Ingen
Distribution:	PRO-SOFT
Programkategori:	ShareWare
Programforfatter:	Jim Button

PC-Write
Tekstbehandlingssystemet er vel nok den mest essentielle del af softwarebeholdningen hos de fleste private computerejere. Temwa Data har valgt at medtage programmet PC-Write i deres privatcomputer-pakke. Skæver man til de kommercielle mastodonter blandt tekstbehandlere, WordPerfect og Microsoft Words, er PC-Write lidet overraskende ikke meget værd. Men ser man bort fra disse ikke sammenligningsværdige programmer, finder man hurtigt ud af, at det sagtens kan bruges til almindelige opgave. PCW behersker naturligvis forskellige fonts og størrelser af samme. Ydermere kan man sætte 'Vis koder', på samme måde som i WordPerfect.

Den eneste væsentlige mangel jeg fandt ved programmet var, at der ikke fandtes mulighed for at importere grafiske objekter. Men på den anden side er der heller ikke lagt op til nogen form for DeskTop Publishing, hvorfor man kan forsvare det ved, at henvise til egentlige DTP-programmer (f.eks Envision Publisher, som jeg testede i forrige nummer).

PCW er utrolig brugervenligt og det er dokumenteret som online-hjælp. Onlinehjælpen indeholder desuden en grundlæggende indføring i tekstbehandling og programmet selv. Selv om det er en anelse primitivt og måske på den anden side også en tand for avanceret til novice brugeren, er indføringen (tutorial) underbygget med forskellige opgaver, der kan laves sideløbende. Dette er under alle omstændigheder en glimrende ide og andre programmer bør følge PCW's eksempel. ❑

PC

Systemkrav:	Ingen
Distribution:	PRO-SOFT
Programkategori:	ShareWare
Programforfatter:	QuickSoft

Cannon Fo

De er tilbage! Gutterne fra Sensible Software går atter sejrsgang over forhandlernes spilhylder, denne gang med spillet Cannon Fodder, som vi omtalte i forrige nummer.



Lidt længere inde i spillet vil der myldre fjender ud af husene.

Jep, den er god nok, Hare og Jools har gjort det igen. Efter kæmpesuccesen med spillet, for folk uden rygrad nok til Kick Off 2, er der igen små mænd i centrum - denne gang dog i mere voldelige omgivelser. Spillet indledes i bedste Vera Lynn-stil med et tilpas militaristisk soundtrack, og langhårede Hare, der selv har produceret dette stykke musik, står da også anført som den gamle countrysanger på rollelisten! Når du har hørt det suveræne lydspor et par hundrede gange, er stemningen lagt til selve spillet, og så går vi for alvor i gang.

Kill'em with your gun!

Handlingen i Cannon Fodder er delt op i missioner, som så igen er delt op i enkelte opgaver. Til hver opgave har du et bestemt antal mænd til rådighed, som er udstyret med et bestemt antal håndgranater samt raketter til bazookaen. Mellem hver mission kan du gemme dit spil, men altså ikke mellem opgaverne. Opgaverne er af forskellig karakter, men som regel skal du 'bare' dræbe alle fjenderne og smadre deres bygninger. Fra tid til anden skal du dog også beskytte civilbefolkningen eller udføre andre typer jobs.

Når selve spillet endelig går i gang ser du et landskab i samme størrelsesforhold som i Sensible Soccer, blot er fodboldspillerne udskiftet med grønklædte fodtusser. Hele spillet styres med musen, og ved et klik på den venstre knap begynder dine mænd at vandre mod pointerens placering, mens et tryk på den højre får dem til at skyde mod den gule pil og de fjender, der måtte befinde sig derunder. Trykker du begge knapper ind samtidig, sender dine tropper en håndgranat eller raket afsted, alt afhængig af dit valg i panelet helt ude til venstre.

It's a jungle out there!

Det var det grundlæggende, men der er masser af finesser. Du kan dele holdet i op til tre grupper (forudsat du har mindst én mand til hvert hold!), hvor du så styrer dem på skift. De hold, der må klare sig selv, skal nok selv forsøge at aflive de fjender, der måtte komme for nær. På den måde kan du opsætte formationer, hvor du f.eks. har et eller to hold til at dække den gruppe, du selv kontrollerer. Og som det bedste - det virker simpelt hen perfekt!

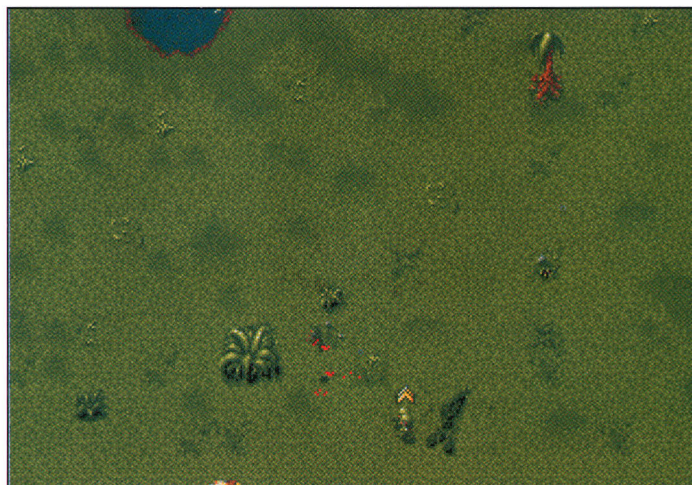
Længere inde i spillet får du mulighed for at bemande forskellige fartøjer og installationer, fx. snescootere og kanontårne. Og der er intet som at køre rundt og nedtromle mænd på stribe med en hurtig jeep! Og nu vi er ved fjendernes død: Det kunne selvfølgelig være tilstrækkeligt bare at se mændene forsvinde, når du ramte plet, men nej, her får du både støn og pixelblod i lange baner! Og til tider dør de ikke helt, men sidder så bare og skriger af smerte mens blodet fosser ud af dem, indtil du kommer og sætter en stopper for det hele!

Bang, Bang! You're dead!

Cannon Fodder er et spil af højeste klasse, og karaktererne bliver derefter. Grafikken er både flot og tydelig og med mange små



Dette er altid en kærkommen meddelelse i et hvert spil.



De åbne landområder er farlige, da de ikke giver beskyttelse for fjendens kugler.

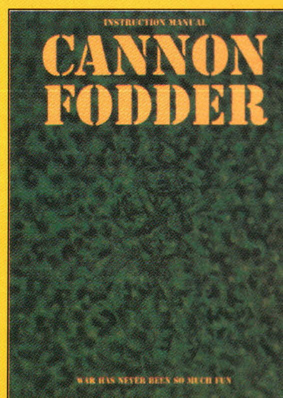
dder

finesser, og animationerne er lige i øjet. Lyden består af voldsomme eksplosioner, konstant geværskratten og lidende dødsskrig samt det fede soundtrack i introen. Men det er gameplayet, der gør det - Gameplayet i Cannon Fodder er simpelthen genialt!

Konstruktionen gør, at man på de senere baner nøje må planlægge sin rute og sende rekognosceringspatruljer (24 bogstaver!) ud. Bagefter må man aflive de farligste elementer, såsom bazooka-mænd, bemandede fartøjer og bunkers, og derefter husene, som mændene strømmer ud af. Når det er gjort, skal man bare udslet-te de sidste tropper og eventuelt udføre en særlig opgave, og så er missionen gennemført. Det lyder måske meget enkelt, og det er det egentlig også, men det er heri, genialiteten består! En enkel, men yderst snedigt udtænkt, struktur gør Cannon Fodder til en fortjent succes. ❑

"War has never been so much fun!" - Jon Hare/Vera Lynn

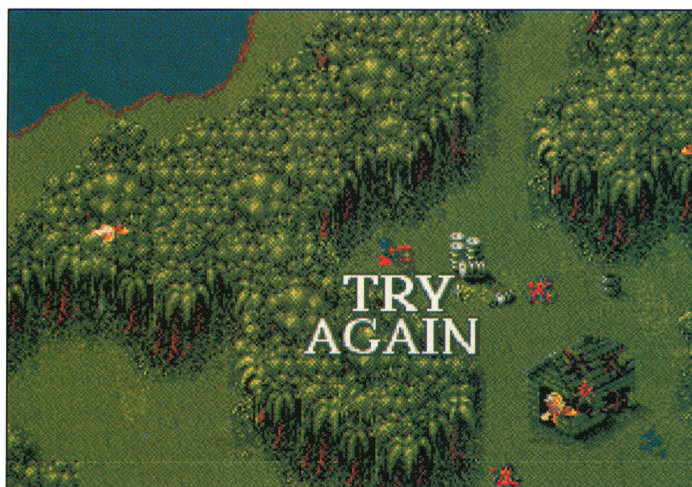
Simon Skals



Grafik:	87%
Lyd:	89%
Powerplay:	93%
HiScore:	91%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgivet af:	Virgin I.E.
Pris:	349,-
Udlånt af:	New System Technology, Tlf.: 3543 9996 Billedmateriale venligst udlånt af BMP Data City.

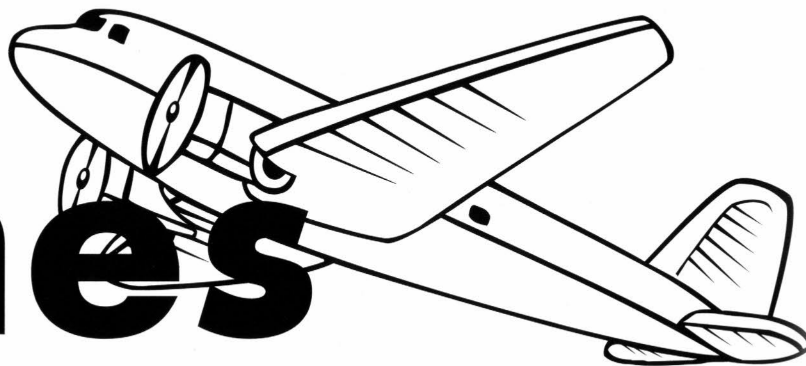
PC
Cannon Fodder er stærkt påvej til PC, og skulle komme ud i slutningen af marts.

AMIGA HISCORE: 91%

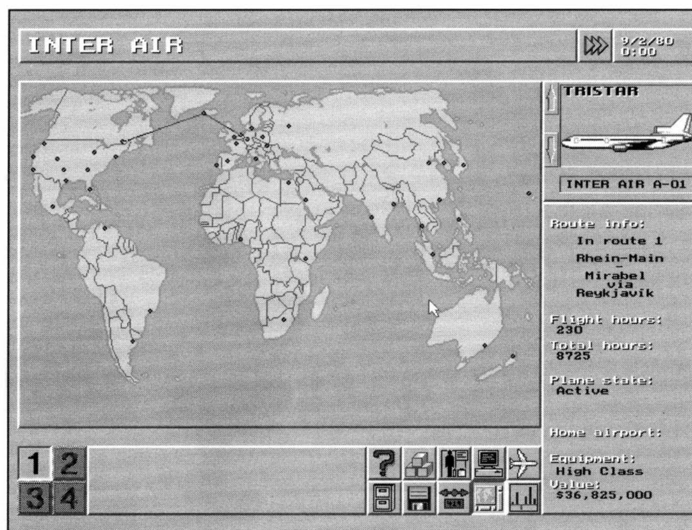


Trods denne hyppige meddelelse har man stor lyst til at fortsætte.

Airlines



Man er ikke så forvænt med spil fra Danmark. Selv om de danske programmører hører til verdens bedste, arbejder disse ofte for udenlandske firmaer. En enkelt undtagelse, der bekræfter reglen, er dog firmaet Interactivision.



Hovedskærmen i Airlines, hvor man bl.a. fastlægger sine fly-ruter.

Firmaet har lavet en del spil til Amigaen, hvorimod det mere kniber på PC-fronten. Nu har de dog udgivet spillet 'Airlines'. Et spil, hvor man har mange millioner at 'lege' med. Grundideen i spillet er, at man skal prøve at få et stort luftfartsselskab op at stå. Man har fået banken med på ideen, så med et lån på 50 millioner dollars går spillet i gang.

Desuden kan man i starten af spillet rejse penge ved at sælge aktier. Selvfølgelig har man i begyndelsen 100% af aktierne, og ved at sælge op til 49% af sine aktier, kan man få flere penge at arbejde med.

Har man først en net sum af dollars kan selve arbejdet begynde. Man indkøber et fly, og sætter det i rutefart mellem f.eks. så eksotiske steder som 'Copenhagen' og 'Sdr. Strømfjord'. Man vil hurtigt finde ud af, at man ikke tjener nogen penge - man har glemt at sætte billetprisen. Den står nemlig altid til 0$ ved start af en rute. OK, hvad er så en rimelig billetpris tilbage i 70'erne, hvor spillet starter? Aner det ikke! Heller ikke manualen fortæller én en god startværdi. Den eneste måde er faktisk at prøve sig frem. Det føles bare lidt åndssvagt, at man gætter tal! I en skærm indstilles, hvad billetprisen skal være, og i en anden kan man se rutens 'overskud'. Man skal bare skrive et tal, og klikke et par gange for at få den anden frem.

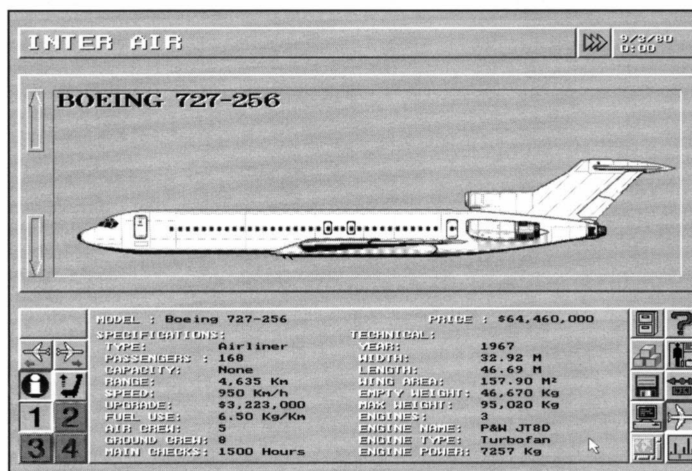
Nå, ruten er fastlagt, billetprisen er fundet (omsider), og man tjener lidt penge. Men benzinudgifter æder det meste af rutens indtjening, og så vil folk også have løn. Uforskammet!! Lad os sætte lønningerne lidt ned. Hmmm, de truer med strejke, det er ikke godt, når banken snart vil have sit første afdrag! Indtjeningen passer heller ikke sammen med afdragene, så vores rute er næppe optimal. Hellere sætte flyet ind på en ny rute, og så kan vi jo altid gætte billetprisen dér.

Dette er stort set, hvad spillet indeholder. Afveksling består af små infoskærme, der bl.a. kan fortælle, at et fly er blevet kapret. Eller at man underskriver en charterkontrakt, og 'afser' et fly til kontrakten. Grafikken er holdt i 640x480 i 16 farver, men er alligevel en ørkenvandring i kedsomhed. Ingen animationer, ingen 'bonusskærme'. Lyden er nem at beskrive: der er overhovedet ingen. Og hele molevitten kan kun styres med musen. Kun når man skal skrive tal eller tekst virker tastaturet. Ofte bruger jeg i sådanne spil en kombination af tastatur og mus, så det virker frustrerende ikke at kunne vælge f.eks. 'OK' v.hj.a. tastaturet.

Simulationer skal ofte bedømmes på deres dybde. Spillet bliver nødt til at stille forskellige problemstillinger op, som kan løse på en række forskellige måder. I Airlines har man én problemstilling; banken, og den kan kun løses på én måde; flyvning. Variationen fra ruteflyvning til fragtflyvning over charterrejser er en illusion. De fungerer alligevel på nøjagtig samme måde. En rute vises ved røde streger på en skærm - det er alt. Fragtflyvning og charterrejser er et stykke 'papir', som man tildeler et eller flere fly. Gaab!

Spillet ligger prismæssigt lidt under normalen, og det er lavet i Danmark. Det har sine søde momenter, men er alligevel en fuser. Kun for sim-masokister er der noget at hente i længden i Airlines. ❑

Christian Koerner



Frit valg på hylde 1 - hvad med en Boing 727-256?

Grafik:	45%
Lyd:	Hvilken lyd?
PowerPlay:	40%
HiScore:	42%
RAM:	640 Kb
Harddisk:	700 Kb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Ingen
Hastighed:	Alle 86'er
Udgiver:	Interactivision
Pris:	349,-
Udlånt af:	Interactivision

Amiga
Kommer næppe til Amigaen.

PC HISCORE: 42%

Tornado
Operation Desert Storm

Formår Digital Integration at vride mere appelsinvand ud af deres turban, eller er dette blot en storm i et glas sand?

I modsætning til Tornados tre oprindelige, fiktive scenarier er *ODS* komponeret efter autentisk forskrift, og ved at vælge sine mål efter virkelighedens planer, der er kort skitseret i manualen, vil man opleve en sekvens, der minder stærkt om den historiske original - hvis man rammer sine mål og overlever, vel at mærke. For Tornado spænder på en underholdningsskala fra let kedelig til et astronomisk aktivitetsniveau på brøkdele af et sekund.

Sceneriet

I og med, at *Desert Storm* indgår som Tornados War Zone 4 på lige fod med de øvrige tre, medfølger 18 flyveklare kampmissioner, ligesom *Campaign level 1+2* og den ultimative *Command* er forberedt til Golf-scenariet. Den modsatte vej virker det således, at alle opdateringer i version 1.0D gælder samtlige fire War Zones.

I store træk repræsenterer det ny kort området omkring Kuwaits vestlige begrænsning mod Iraq og Saudi Arabien. Det er ikke en præcis gengivelse af det faktiske landskab og virkelighedens forhold, men indeholder de elementer, som var bestemmende for operationsplanerne på land og i luften, og gameplayet er beefed noget op i dette kompakte scenarie, hvor missionstiden er forkortet ned til typisk 15-20 minutter.

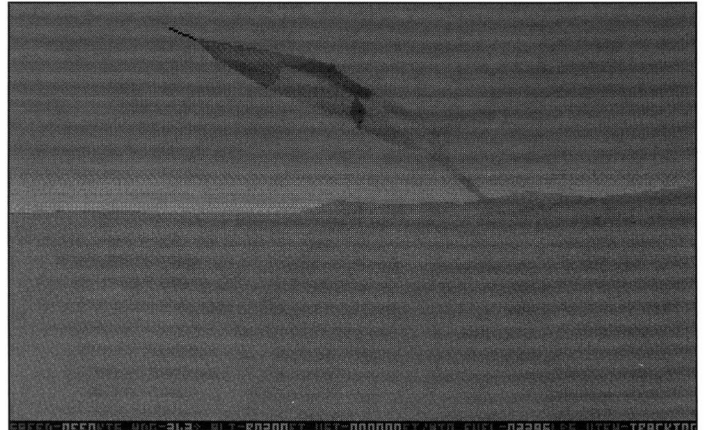
Optimal dynamik

Baseret på bruger-feedback har DI i version 1.0D rettet adskillige bugs, indført support for mere hardware og reprogrammeret visse våbensystemer.

For eksempel er antiradarmissilet ALARMs lurefase (i Indirect Mode) ændret således, at raketmotoren tænder, når missilets søger opfanger en radar og slipper faldskærmen. Derved tilintetgør missilet sit mål langt hurtigere end hidtil - og gør din færd over fjendeland lidt mere sikker. Effekten af landstyrkernes taktik og kamp er også udbygget, ligesom angreb på fjendens flyvestationer nu i højere grad vil hæmme hans luftoperationer.

Sand i øjnene

Hvor de allierede i virkelighedens Desert Storm relativt hurtigt nedkæmpede fjendens kampfly og langtrækkende SAMs og derefter fløj deres missioner fra de sikre mellemhøjder, lader Tornado-versionen dig ikke slippe så let. Du tvinges af et overvældende luftforsvar ned mellem klitterne, hvor du må koncentrere dig om at holde den planlagte hastighed for at sikre et koordineret angreb over målet. Dernede risikerer du at blive mål for alt fra håndvåben til mobile SAM-batterier. Du flyver din Tornado i det, der er dens rette element: stor fart i lav højde, og du afleverer din bombelast i den rette brøkdel af et sekund over dit primære mål før din autopilot sætter kurs mod dit sekundære og tertiære mål. Der er lang vej hjem.



På vej, 200 fod over ørkensandet mod en mur af SAMs og AAA.

I krigens første dage udførte Tornadoerne adskillige, effektive angreb i lav højde, hovedsagelig rettet mod flyvestationer. Stresset på flybesætningerne var umådeligt høje, da de irakiske flybaser var tætpakket med AAA og SAM-batterier. Der var så mange forsvarsanlæg, at ingen konventionel teknik virkede på dem, og de udgjorde en særlig trussel mod de fly, der var tvunget til at flyve 'straight and level' for at levere en JP.233-pakke på startbanen. Fem (ud af 36) Royal Air Force Tornado IDS og en (ud af 10) fra Det italienske Luftvåben gik tabt i løbet af de første seks dage.

Concluzione

Hvor eksempelvis *Tactical Operations* ikke tilføjede Strike Commander andet end en forlænget handling, har *Operation Desert Storm* genoplivet Tornado med langt mere end blot et nyt scenarie, men opdateret våben, teknikker og dermed gameplay i en sådan grad, at *ODS* er et absolut must for alle *Tornadører*, nye som gamle. Er du til realistiske flysims, der kræver målrettet indsats, så tøv ikke et øjeblik. Just do it! ❑

Jan Holm



Bombelasten skal udløses med en præcision, som kun kan opnås med autopiloten.



Grafik:	80%
Lyd:	70%
Powerplay:	90%
HiScore:	92%
RAM:	640 Kb, 1 Mb EMS
Harddisk:	ca. 2 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBl./AdLib/Roland
Hastighed:	386/16+
Udgiver:	Digital Integration
Pris:	198,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
Scenariet kommer, men endnu kendes release-dato ikke.

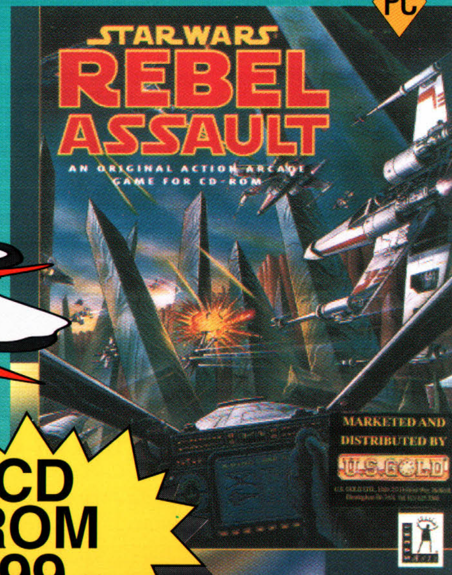
PC HISCORE: 92%

2 års garanti på udvalgte varer, 8 dages returret, 30 dages ombytningsret

HVORFOR?

Vi har hva' det sku' ware; Software, gameware, hardware, expansion-ware.....

Vi har alle spillene fra de store softwarehuse, blandt andet: Microprose, Lucas Arts, Electronic Arts Og mange mange flere...



CD ROM 499,-

PROF. RÆKKEN

REAL 3D — AMIGA — 4398,-



Final Writer — AMIGA — 1498,-

OPUS — The Essential Directory Utility — AMIGA — 798,-

Postordre til hele landet 33 33 07 27

SPIL RÆKKEN

The Settlers — AMIGA — 389,-

Alone in the Dark 2 — PC — 559,-

Simon the Sorcerer — AMIGA / PC — 449,- Simon fås også i AGAversion: 499,-

Bubba 'n' Stix — AMIGA — 289,-

Naughty Ones — AMIGA — 299,-

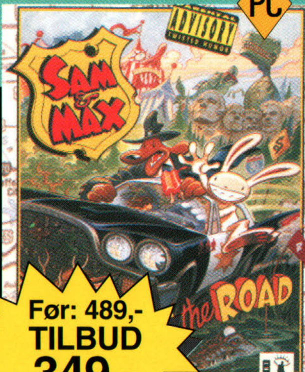
Airlines — PC — 349,-

Vi har meget mere endnu. Ring og hør!

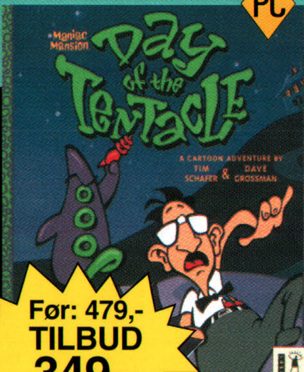
TILBUDS RÆKKEN



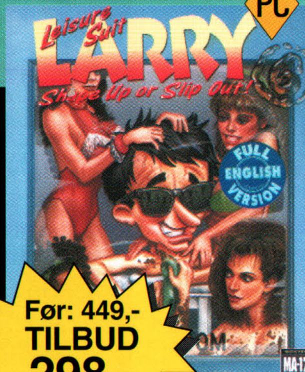
Før: 1099,- TILBUD 899,-



Før: 489,- TILBUD 349,-



Før: 479,- TILBUD 349,-



Før: 449,- TILBUD 298,-

Finax.

- ✔ 2 års garanti på udvalgte varer
- ✔ Finax lån op til 30.000 på 15 min.
- ✔ BMP Club
- ✔ 2 support BBS'er
- ✔ 8 dages returret
- ✔ 30 dages ombytningsret

DERFOR!

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl, pris- og specifikationsændringer samt udsolgte varer.

DANMARKS • STØRSTE UDVALG • LAVESTE PRISER • BEDSTE SERVICE

BMP ApS DATA CITY + BMP ApS DATA MAIL

NU UNDER SAMME TAG

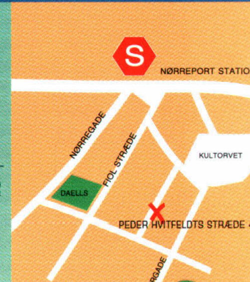
BMP Data City/Mail ApS
Peder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K
Tlf.: 33 33 07 27
Fax: 33 33 07 82
Postordre modtaget inden 17.00 sendes samme dag.

Ring for gratis katalog/ BMP Club brochure.

Åbningstider

Man. - tors.: 10.00 - 17.30
Fredag: 10.00 - 18.00
Lørdag: 10.00 - 14.00
Lang lørdag: 10.00 - 16.00

PRØV VORE SUPPORT BBS'ER
Flashback Amiga BBS:
43 62 41 87 / 43 62 41 62
Aqualine PC BBS:
42 11 04 02 / 42 11 04 12



Star Trek Judgment Rites

At være fan af science-fiction serien Star Trek har aldrig været en særlig populær ting i Danmark. Alligevel har serien en gruppe af trofaste fans, som ikke ville undvære at 'lege' Spock med de spidse øre, ædle Kaptajn Kirk eller vittige Dr. McCoy.



Dette spil henvender sig primært til fanatikerne, der i forvejen er vilde med filmen/serien.

Spillet til serien er netop lavet af en gruppe fans, hvis begejstring for den originale Star Trek-serie klart skinner igennem. Efter det første spil, som hedder *Star Trek: 25th Anniversary*, har gruppen (nærmere betegnet Interplay, bl.a. kendt for *The Lost Vikings*) udgivet *Star Trek: Judgment Rites* (eller på dansk 'Dommens Ritual'). Spillets hovedvægt ligger i 'Adventure' genren, selv om der er indbygget en ganske glimrende aktion-del, hvor man i bedste Wing Commander-stil skal kæmpe mod bl.a. 'Klingon-krydsere' og 'Romulan-krigsfugle'.

Ligesom TV-serien er spillet opdelt i episoder. Har man klaret den enkelte episode, kan man forsætte ud i rummet, ud, hvor ingen før har været. Her skal man nok komme ud for nye eventyr.

I alt er der 8 forskellige episoder, der alle kan løses på forskellige måder. Selv om episoderne, ligesom TV-serien kan stå for sig selv, er der en overordnet sammenhæng, som ikke skal afsløres her. Dog har det afgørende betydning, hvor godt man klarer de enkelte episoder. Dette kan da også irritere lidt. Nu har man endelig klaret samtlige missioner, for så at dø i slutningen.

Da episoderne er dynamiske, d.v.s. kan klares på forskellig vis, føles spillet lidt for let for en 'Adventure Die-Hard'. Man plejer heller ikke at være vild med rumkampe og deslige, hvis man tilhører netop denne gruppe. Derfor har Interplay da også indbygget muligheden for at slå kampene helt fra.

Sammenlignet med det første spil i Star Trek-serien, ser man umiddelbart ikke den store forskel. Alligevel er der ændringer, f.eks. består rumskibene i kampene nu af over 100 frames, hvor 1'eren kun havde 37. Desuden er de enkelte episoder vokset en smule i længden.

Interplays adventure-interface, som de kalder 'Golden Boy' er lidt mere besværligt, end man ser det i andre adventure-spil. Man skal først kalde 'drengen' frem, og der skal mellem 3 og 5 klik på musen til, før man kan udføre en bestemt handling. Fordelen er dog, at Interplay udnytter hele skærmen til sceneriet. Det kunne dog have været lavet smartere.

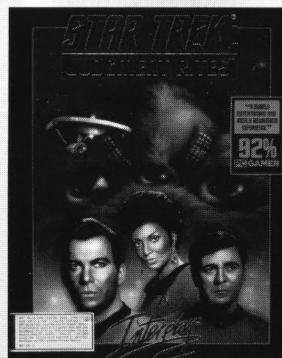
Grafikken er flot. Man føler næsten suget i maven, når USS Enterprise accelerer til 'Warp 9'. Lyden er for en stor dels vedkommende hentet direkte fra TV-serien, og er afpasset fint til spillets handling. Når man ser på vores 'PowerPlay', d.v.s. spillets placering i forhold af andre spil i genren, så ligger det godt, men ikke helt i toppen. Man får mere action i f.eks. Privateer, og mere eventyr i andre adventures, som f.eks. Day of the Tentacle. Dette skal dog ikke forstås som, at spillet er dårligt, for det er det bestemt ikke.

Kan man lide Star Trek TV-serien, så bør man bestemt også kigge på spillet. Etteren solgte meget godt, og der er ingen tvivl om, at *Star Trek: Judgment Rites*, er en værdig efterfølger. ❑

Christian Koerner



'Ready for beam up Mr. Spock' er en frase der genlyder i såvel filmen, som i spillet.



Grafik:	91%
Lyd:	89%
PowerPlay:	88%
HiScore:	90%

RAM:	580 Kb + 1 Mb EMS
Harddisk:	29 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib//Soundbl/Roland m.fl.
Udgiver:	Interplay
Pris:	499,-
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

Amiga
Det udmærkede første afsnit findes til Amigaen, men det varer nok lidt, inden man ser *Star Trek: Judgement Rites* til Amigaen, og jeg gætter på, at den kun kommer til A1200. En CD-ROM version er på vej af spillet, og her har alle de originale skuespillere lagt stemmer til dialogerne! Den version skal nok blive et tilløbsstykke for fans'ene. Tredje afsnit af serien forventes til jul '94, og kommer kun på CD, så det kan man da se frem til...

PC HISCORE: 90%

Stedet med de rappe svar

ZAP KASSEN

Zapkassen er lidt mindre denne gang, men som enhver jo ved: "Det er ikke størrelsen, det er smørelsen!" Vinteren er ikke en undskyldning til at falde hen i sløvsind, så læg snotklude og kamillethe væk og skriv ind til os med dine ærlige meninger om alt, hvad du kan finde på! Og nu når vi er ved det med at skrive ind. Vi bringer en opfordring! Hvis du alligevel sidder og tamper dit læserbrev ind på computeren, hvorfor sender du os så ikke brevet på disk? Det gør det lettere for både dig og os, og øger også sandsynligheden for at dit brev kommer med, for slet ikke at nævne hastighedsforøgelsen for svaret! Vi kan modtage disketter som både Amiga og PC, og filerne skal gemmes i enten WordPerfect 5.1 format eller ren ASCII-text. Men nu siger jeg værs'go' til månedens samling post, efter dette indslag:

Skriv til:
Dansk Medie Hus
Hillerødgade 81-83
2200 København N
... Og mærk kuverten 'Zap-kassen'

A4000 Alias A1200

Hej Zap!
Når I anmelder Amiga-spil skriver I om spillet er A1200 kompatibelt. Er dette ensbetydende med at det også virker på en A4000 030/040? Nogle spil bliver kaldt 'A1200-version', hvorfor ikke 'AGA-version'? Efter min vurdering kører A1200-versioner fint på en A4000. Gamle spil (ikke AGA-versioner) har mange computer-ejere sikkert opdaget, ikke vil køre på en AGA-maskine. Dette kan nemt ændres ved at gå ind i Amiga Early Startup Control (holde højre + venstre mus nede ved boot), slå CPU-cache fra, og sætte chip-type på 'Original'. Dette får ca. 60% af gamle spil til at virke alligevel.
Jeg synes ikke man ser nogle rigtig gode spil til AGA-maskinerne. På PC'er vader man i store grafiske spil, som langt overgår hvad der nogensinde er set til Amigaen (f.eks. Comanche, Wolfenstein 3D, Alone in the dark, Flight Simulator 5.0). Ville spil som disse ikke kunne lade sig gøre på en A4000? Et blad skrev til en læser, at hvis han skulle køre store spil skulle han købe en PC. Kan man da ikke køre store spil på Amiga? CD32 lyder så lovende, men de spil der er kommet til CD32 indtil videre har da været det værste lort, i forhold til hvad I skriver CD32 kan udrette.
Torben Hansen, Køge

Davs Torben!
Når vi angiver, at et spil virker til A1200, betyder det at spillet virker til A1200! I mange tilfælde kan spillene også afvikles uden problemer på A4000 030/040, men ikke altid. Dette er iøvrigt årsagen til at vi ikke anvender angivelsen 'AGA kompatibel'. Hvori problemerne består, kan jeg ikke svare endegyldigt på, men det er ikke utænkeligt, at det er det traditionelle problem med specielle rutiner og 'illegale' processor-kald, der spøger (som de iøvrigt har gjort så ofte før i.f.m. spil til Amiga'erne).
AGA er en ny ting, og det er klart at man endnu ikke har mulighed for at udnytte det fuldt ud. Prøv bare at sammenligne et Amiga-spil fra 1986 med et af de nye spil. Med hensyn til de store spil du gerne ville se på Amiga vil jeg sige det sådan: Hvis spiludviklerne kunne gå ud fra at ALLE Amigaejere havde en A4000/040, 5 Mb RAM og mindst 10 Mb fri harddiskplads, ville det sikkert kunne lade sig gøre, at de spil du nævner blev lavet på Amiga. Desværre er det sådan at det stadigvæk er mindretallet, der kører med AGA, og indtil AGA-maskinerne (og harddisk) bliver standard, er der stadigvæk mest salg i en udgivelse, der også kan køre på en A500 1.3 med 1 Mb RAM, *sad but true*.
Også CD32 er et helt nyt system, og det er klart at de første udgivelser til den, langtfra kan udnytte maskinens potentiale optimalt. Firmaerne skal jo også have tid til at udvikle spillene. Der vil nok gå et par måneder endnu før vi begynder at se de rigtig store spil til CD32.
Zap

Pirater - part MMCXXVII

Yo Zap!
Her er lige en kommentar til debatten om pirater. Jeg synes piratkopiering er okay da spillene er megadyre. Der er også mange, der mener at crackere gør det for pengenes skyld, men efter at have læst artiklen om crackere i nr. 4 tror jeg ikke det er for pengene. I øvrigt tror jeg at alle har piratkopier i sin disk-box. Her til sidst: Hvorfor laver I ikke en side med pennevenner og en side med BBS?
P.S. Grunden til I kan præke med at I ingen kopier har, er at I får spillene af producenterne.
Jacob Degn, Hvalsø

Halløjsa Jacob, blot en lille kommentar til din kommentar. Jeg vil ikke præke moral, jeg tror blot ikke at man kan skære alle crackere/pirater over en kam, og sige 'de gør det for pengene' eller 'de gør det for prestigen' o.s.v. Alle har vel deres egne bevæggrunde. En side med pennevenner er da en meget sød ide, men det næste bliver vel kontaktannoncer??? Jeg tror ikke, det er i den retning bladet bevæger sig. Med hensyn til spørgsmålet om en side med og om BBS'er kan jeg kun svare: måske.
Og til dit PS: Så vidt jeg ved har vor serie om pirater ikke just båret præg af moralprædiken. Tværtimod har det været et forsøg på at komme hele vejen rundt om problemstillingen på en seriøs måde. Du har formentlig ret, når du skriver at alle har, eller har haft, piratkopier i disk-boksen, men det gør det jo nødvendigvis ikke lovligt. Men 'præken' synes jeg ikke du kan beskylde os for.
Zap

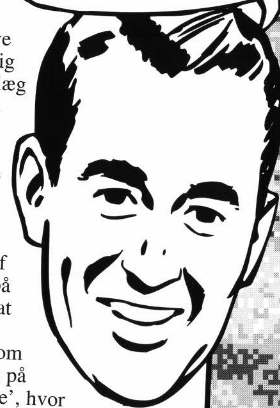
CHIP-NOSTALGI



Verdens første "Hacker"

PC eller Amiga - igen igen

Hej Zap
Lad mig først ønske Jer på redaktionen tillykke med det nye HiScore Professionel. Nu er det blevet til tre numre, og I har formået at skabe et godt blad med et smart layout og en masse fornuftigt indhold. Jeg selv er en 17-årig Amiga-ejer. For et par måneder siden udskiftede jeg min gamle A500 med den nye A1200 som virkelig er en lækker maskine med mange muligheder. Jeg købte hver måned Danmarks suveræne Amiga-blad, Fokus Data. Bladet var virkelig en nydelse. Det var fyldt med spændende artikler, nyheder og tests af alskens hard- og software. Spilsektionen blev bedre for hvert nummer, og også Zap-kassen dukkede op. Men efter 11 numre af Fokus Data skete det, der bare ikke måtte ske. Fokus Data lukkede, og frem kom HiScore Professionel. Det at slå FD og spilbladet HiScore sammen til et stort blad har jeg sådan set ikke noget imod. Det giver blot en større og bedre spilsektion, selvom PC-spil også anmeldes. Det der virkelig piner mig er alt det andet PC-stof, der er dukket op, på bekostning af Amiga-stof. VI VIL HAVE AMOSKURSET, ASSEMBLERKURSET, DEMOSCENEN, OG PIXEL I FOKUS TILBAGE. Nu da DNC har skiftet navn til Privat Computer og næsten kun skriver om PC'en, har I alle tiders chance til at blive et rigtigt Amiga-blad igen. I bør overveje en af følgende to løsninger:
1. Drop HiScore Prof., og fortsæt hvor I slap med Fokus Data nummer 12. Det kunne evt. være med en udvidet spilsektion. Spilanmeldelserne i HiScore Prof. er af meget høj standard. I kunne også fortsætte udgivelsen af spilbladet HiScore sideløbende med FD.
2. Fortsæt udgivelsen af HiScore Prof., men drop PC'en helt eller delvist. Det optimale ville være et blad på 72 sider kun om Amiga, med alt det kendte fra FD plus en kæmpe spil-sektion som den I har nu, dog helst uden PC-spil.
Jeg håber I tager ovenstående seriøst, da der, efter DNCs ultimative og endelige fald (omlægningen til Privat Computer) samt FDs omlægning til HiScore Prof., er rigtig mange Amiga-ejere, der vil have et rent Amiga-magasin igen.
Mads Kristensen, Greve Strand



Hej Mads!
Tak for dit brev, og lad mig begynde med at afsløre, at der er en spilpræmie på vej til Greve Strand - ikke fordi jeg nødvendigvis er helt enig med dig i dine betragtninger, men fordi dit indlæg er seriøst og med en række udmærkede pointer.
Vi har efterhånden forsøgt at delagtiggøre læserne i vore overvejelser om omlægningen til HiScore Professionel flere gange, så jeg vil forsøge ikke blot at gentage mig selv. Jeg er enig med dig et langt stykke af vejen. Der er bestemt ikke tvivl om, at relanceringen af DNC samtidig med lanceringen af HiScore Professionel og lukningen af Fokus Data skabte et vist Amiga-mæssigt tomrum på bladsiden. Jeg er også enig med dig, når du skriver at rigtig mange Amiga-ejere vil have et rent Amiga-magasin igen. Problemet er blot, at et blad som vort (og stort set alle andre blade) kan ikke eksistere på læsernes nåde alene. For når du skriver 'rigtig mange', hvor mange er det så? Er det 1.000, 2.000, 5.000, 15.000, 25.000 eller måske 100.000?
Jeg kan godt, uden at få min ansvh. udgiver på nakken, afsløre at vi med HiScore Professionel ikke sælger 100.000 blade om måneden, for hvis vi gjorde det lavede vi sikkert også et blad om Amiga, et om CD32, et om MAC, et om ...! Nej, spøg til side, så handler det om, at et blads økonomi er baseret på både læsere og annoncører. Vi er naturligvis afhængige af, at læserne bliver ved med at købe bladet, men vi er tilsvarende afhængige af en stor, fast (trofast!) skare af annoncører. Det er beklageligt, men sandt... disse annoncører findes ikke på Amiga-siden i Danmark idag. Som det ser ud på Amiga-markedet nu, forhandles Amiga-udstyr fortrinsvis via større eller mindre forretningskæder, og kun i langt mindre grad gennem uafhængige forhandlere. Hvis du bladrer bladet igennem, vil du kunne finde annoncer for langt størsteparten af disse uafhængige forretninger, og i et vist omfang også annoncer for kæderne, men hvis det hele skal kunne hænge sammen økonomisk, må vi også vende blikket mod PC-annoncørerne, PC-folket og dermed også PC-stoffet. Konklusionen på alt dette er derfor, at du næppe skal forvente endnu en omlægning. Jeg håber dette svar er fyldestgørende i forhold til dine overvejelser, og takker endnu engang for dit indlæg i debatten.
Zap

Kun til originaler

Hej Zap
Jeg er en A1200-ejer som går og tænker på at anskaffe et CDROM-drev.
1. Kan jeg spille de samme spil som kommer til CD32 med CDROM-drev?
2. Jeg har lige overtalt mig selv til kun at have originaler (æv, bæv pirater).
3. I er flinkere til at skrive om Amigaen end Privat Computer. Tak for det.
4. Når et Amiga-spil kan lægges på HD skriver I bare 'Ja'. Kan I ikke skrive hvor meget det fylder, ligesom I gør med PC-spil?
5. Kan I ikke skrive i spilanmeldelserne, om spillet kommer til CD32? Jeg vil godt afsløre at jeg er 75% spilfreak og 25% seriøs. Som spilfreak synes jeg det er for dårligt at firmaer som LucasArts, MicroProse, InfoGrames, Origin etc., ikke udnytter Amigaens AGA-chipset (som kan vise ligeså mange farver som VGA på en PC).
Mikael A., Vinderup

Hej Mikael....
1. Ja, på A1200 gør et CDROM-drev dig CD32-kompatibel.
2. Et prisværdigt initiativ.
3. Ja. Selv tak.
4. HD-installation af Amiga-spil er desværre ikke hverdagskost, men det er en god ide, som vi vil forsøge at indarbejde.
5. Det gør vi skam allerede, det står i 'update'-boxen ved siden af karaktererne!
Zap

Udvid horisonten

Hej Zap!
Jeres blad er efterhånden blevet ret godt, men var det ikke en god ide at lave en tydeligere opdeling af Amiga- og PC-stof? F.eks. samle spilsektionen midt i bladet, delt op i PC- og Amiga-stof, så man slipper for at skulle bladre rundt i uinteressante sider. Desuden måtte I gerne lave en hel side hver måned med 'updates', altså gamle spil, udgivet i nye versioner. På denne måde ville I også få nævnt alle de Amigaspil, der ellers ville falde ud, fordi de kom senere end PC-versionen. I kunne også nævne CD32-genudgivelser her. Det var så de forslag jeg havde skrabet sammen, jeg håber I vil overveje dem!
Christian Gerner, Fakse

Hej Christian!
Jeg er bange for at dine ideer ikke umiddelbart lader sig føre ud i livet. En skarp opdeling af Amiga- og PC-stof, og en samlet spil-sektion falder ikke helt i tråd med vore ønsker om et helstøbt computermagasin. Det er vor opfattelse, at en sådan opdeling ville få bladet til at 'knække på midten', så en lang række af de øvrige artikler vi bringer, slet ikke ville komme til deres ret. Iøvrigt mener jeg at både Amiga- og PC-brugere kunne have nytte af at læse lidt om hinandens maskiner, og udvide horisonten en smule, så de finder ud af at begge rent faktisk er computere!
Nå, godt ord igen (jeg skulle bare have galden ud). Til dit spørgsmål om 'updates', så finder du allerede disse under vor rubrik 'Kort Nyt', ligesom CD32-genudgivelser nævnes her, men det er da klart, at der altid, afhængigt af mængden, vil blive sorteret nogel titler fra.
Zap

Dirty Tricks

I forrige måned lød der en del brok fra undertegnede, med hensyn til nyhedsværdien af de tricks vi modtager. Det er derfor en sand fornøjelse at kunne konstatere, at opsangen hjalp. I dette nummer kan vi således præsentere en række super-seje tips til en række super-seje nyheder og klassikere. Let the tricks begin...

Af Thomas Henriksens afløser

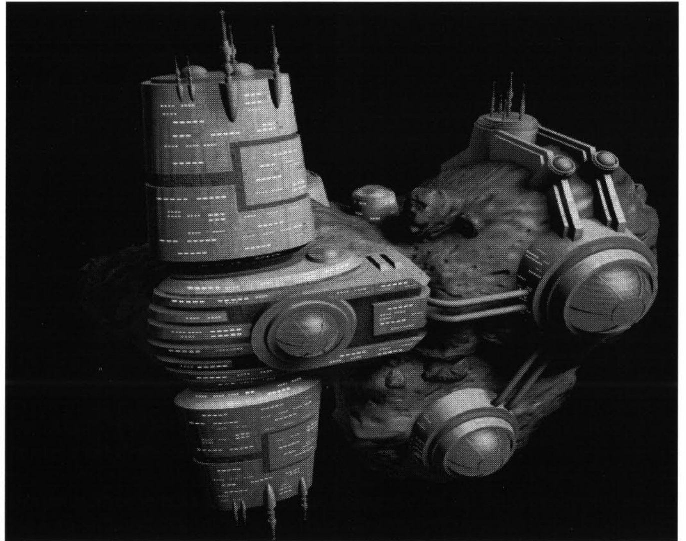
Privateer (PC)

Hvis du mangler penge i spillet Privateer fra Origin, er Rene Færch fra Herning dukket op med en løsning på problemet.

Du gemmer det spil du er igang med, og husker at skrive ned, hvor mange penge du har. Så henter du det gemte spil ind i en 'HEX-editor' (f.eks. Norton DiskEdit, PC Tools el. lign.), og konvertere tallet for dine penge fra decimaltal til hexadecimal.

Havde du således et beløb på '7396' i decimaltal svarer dette altså til '1C E4' hexadecimalt. HEX-tallet er delt op i par, og disse skal byttes rundt, og tallet du skal lede efter i save-filen hedder derfor 'E4 1C'. Nu gennemsøger du så filen for det magiske tal, og når det er fundet skriver du oveni: 'FF FF', hvorpå filen atter gemmes. Næste gang du spiller spillet med dette save-game er du rig!

For en god ordens skyld må vi lige bemærke, at det altid er en god ide at tage en sikkerhedskopi af save-filen før man påbegynder sine kirurgiske indgreb. Under alle omstændigheder skal du ikke brokke dig til os, hvis du kludrer i operationen. Så er det sagt!



Monkey Island 2

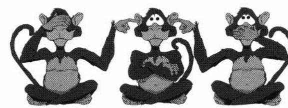
For et par numre siden havde vi en nødstedt læser, der sad uhjælpeligt fast i Monkey Island 2. Vi var dengang så letsindige, at love en fuldstændig løsning til spillet, men naturligvis lever vi op til vore løfter. Monkey Island 2 - LeChucks Revenge er et stort adventure, og derfor har vi været nødsaget til at dele løsningen over flere gange, men med det følgende skulle du ihvertfald komme godt igang...

Part I: The Largo Embargo

Du står på broen, og kan gå enten mod højre eller venstre. Uanset, hvilken vej du vælger dukker Largo dog op, ryster dig lidt, og stjæler hele din formue. Når han er færdig med at genere dig - gå til højre og stop ved skiltet. PICK UP SIGN. Tag skovlen, og fortsæt mod højre. Du befinder dig nu på kortet over øen. Gå til Swamp-area. USE COFFIN. Når du ror hen mod skuret, bliver du automatisk løftet op i voodoo-damens hytte. LOOK AT THE TABLE i det første rum. PICK UP STRING. Kig nu på krukkerne på hylderne ved siden af bordet. Find ASHES-TO-LIFE. Gå mod højre ind i næste rum. Snak med voodoo-damen om Ashes-to-life. Snak med hende om Largo, og om hvordan man laver en voodoo-dukke. Hun giver dig de oplysninger om de nødvendige ingredienser (hair, thread, body fluid og part of a dead relative). Forlad voodoo-hytten og ro tilbage til kysten.

Gå til Cemetery. Gå hen til gravstenene. Den første grav tilhører Largo's bedstefader. USE SHOVEL ON GRAVE. Her finder du en gammel knogle. Gå tilbage til kortet og derpå til Beach. Der ligger en gren på stranden. PICK UP STICK, og så tilbage til kortet igen. Gå til Woodtick town. Gå ind til Wally (anden dør), og snak lidt med ham. Tag et blankt stykke papir fra bunken. Når Wally lægger monoklen fra sig: PICK UP MONOCLE. Gå ud på gaden igen. Gå over til Bloody Lip bar, men gå ikke ind. Gå istedet over til siden af skibet, hvor du kan kravle ind gennem et åbent vindue. WALK TO WINDOW, og du befinder dig i barens køkken. Der ligger en kniv på bordet. PICK UP KNIFE. Forlad rummet samme vej du kom ind.

Gå hen til skibet, der ligger længst væk (mod venstre), og gå ind. Befri alligatoren ved hjælp af kniven. USE KNIFE ON ROPE. Værten går bananas, og styrter afsted efter kræet. PICK UP BOWL for at få fat på oste-stykkerne. Gå ind af døren til venstre. Dette er Largo's værelse. Tag toupee'n og skynd dig



ud igen. Gå ud på vejen, og op til piraterne og vaskeriet. PICK UP BUCKET (spanden hænger nedenunder piraterne). Piraterne begynder at snakke med dig, og uanset hvad du siger får du spanden. Den eneste forskel er den tid det tager. Kig på rottefælden, hvor rotten spurter rundt. OPEN BOX... USE STICK WITH BOX... USE STRING WITH STICK... USE CHEESE SQUIGGLIES WITH BOX, og så skulle fælden være klar til at klappe. Forlad området et øjeblik, og gå så tilbage. Når rotten begynder at spise oste-stumperne, trækker du i snoren, og rotten er i kassen. OPEN BOX, og tag rotten ud.

Gå ned til baren, og gå ind ad den rigtige indgang. Snak lidt med kroværten. Bliv ved med at spørge ham om at få en drink, og give ham alle mulige undskyldninger. Efter et stykke tid dukker Largo op, og bestiller en drink. Largo spytter på væggen og går igen. USE BLANK SHEET OF PAPER WITH DRIPPING SPIT, og du har fået fat i lidt 'body fluid'. Forlad baren.

Gå tilbage til køkkenet via vinduet, og smid rotten ned i gryden. Gå ud igen via vinduet. Gå ned i baren af den traditionelle vej, og snak lidt mere med værten. Nu kan han pludselig også tilbyde suppe, så du bestiller en portion. Kroværten går ud i køkkenet, finder rotten i suppen, fyrer kokken, og forsøger alligevel at servere suppen for dig. Sig til ham du ikke vil have suppen, og han spørger om du er interesseret i et job som kok. Tag jobbet, og få en uges løn i forskud. Gå ud i køkkenet, og forlad det igen gennem vinduet.

Forlad byen og gå til Swamp. USE BUCKET ON SWAMP, og gå tilbage til byen igen. Gå til Largo's værelse. CLOSE DOOR... USE BUCKET WITH DOOR, og gem dig så bag skærmen. Largo dukker op og får mudderet i hovedet, og går fluks op til vaskeriet. Følg efter ham, og læg mærke til samtalen. Gå tilbage til Largo's værelse og luk døren. Der sidder en vaskeriseddel bag døren. PICK UP TICKET. Gå op til vaskeriet og give seddelen til manden, hvorpå du får Largo's tøj. Gå tilbage til Swamp og sejl ud til voodoo-hytten. Giv alle ingredienserne til voodoo-damen (toupee, bone, bra og spit), og hun fremstiller en voodoo-dukke, som hun giver dig sammen med et sæt nåle.

Tag tilbage til byen, til Largo's værelse. Når du træder ind begynder han at råbe op, og vil smide dig ud igen. Skynd dig at bruge

Fra Mads Blenner, København har vi modtaget en lang række tips til forskellige PC-spil, og vi har udvalgt en håndfuld til nogle af klassikerne.

Wolfenstein 3-D (PC)

For at få adgang til alle mulige virkningsfulde cheats kan man i DOS-prompten skrive: 'WOLF3D -NEXT'. Spillet skulle nu gerne loade normalt. Efter man er kommet ind i kælderen, skal man trykke <TAB>, <ENTER> og <CONTROL> på samme tid, og derefter skulle følgende være muligt når man trykker:

<TAB> W - Vælg level
<TAB> E - Afslut igangværende level
<TAB> B - Skift rammens farve
<TAB> S - Skift mellem slow-motion (on/off)
<TAB> G - Udødelighed
<TAB> C - Information om level
<TAB> N - Gå igennem vægge

Hvis man har Shareware-versionen kan man yderligere finde et hemmeligt level, ved at bruge <TAB> W funktionen.

Spear of Destiny (PC)

Under spillet trykkes: L, I og M, for at få 100% i liv, samt 99 skud og askingeværet. Det samme gælder for så vidt også i Wolfenstein 3D.

Bart vs The World (PC)

Prøv at skrive 'COWABUNGA' på titel-skærmen, og Bart skulle nu have evigt liv.

Risky Woods (PC)

Skriv: QWERTYUIOP på titelskærmen, og du kan nu trykke på følgende:

F1: Få tabt energi tilbage
F2: Få flere penge
F3: Få mere tid
F4: Gå videre til næste level

Peter Mølskov, Rødekro har sendt os en række tips til et par Amiga-spil. De er ganske vist ikke helt nye (tsk, tsk), men da månedens mængde af beskidte Amiga-tricks har været ret begrænset, har vi ladt nåde gå for ret, så her kommer de!

Neverending Story 2

Dette spil kan gennemføres med disse to passwords:

Password 1: PHZANLO
Password 2: QCFDGQB

Troddlers

Her er koderne til de forskellige levels:

Level 2: STACKEMUP
Level 3: GUARDIANS
Level 4: ONTHEROCKS
Level 5: FREEFALL
Level 6: ROUGHRIDE

Rocketeer

Dette superspil fra hedengangne Cinemaware kan udsættes for følgende passwords:

PILOT, SHOOTOUT, CHASE, RESCUE, BANSHEES

Hvis du alligevel sidder og skriver alle dine listige tricks ind på computeren, hvorfor sender du os så ikke brevet på disk? Vi kan modtage disketter som både Amiga og PC, og filerne skal gemmes i enten WordPerfect 5.1 format eller som ren ASCII-text.

Send dine tricks til:
HiScore Professionel
Hillerødgade 81-83
2200 København N
... Og mærk kuverten 'Dirty Tricks'

HiScore Professionel

dukken. USE PINS ON VOODOO DOLL. Første sejr over Largo er en realitet. Gå ud på kortet, og ned til Peninsula. Her møder du rastafarikaptajnen som du giver monoklen. Du får et kort af ham, og kan vælge, hvor du vil hen. Vælg PHATT ISLAND. Mens du er ombord på båden, så husk at samle posen med Parot Chow op, og så er du igennem første del.



Part II: The Four Pieces

Så snart du ankommer til Phatt bliver du arresteret af vagten uanset, hvad du siger til ham. Efter du er blevet heglet igennem, ryger du bag tremmer. PICK UP MATTRESS - der ligger en pind underneden. Brug pinden på skeletbenet til venstre, og du kan nu få fat i knoglen. PICK UP BONE... GIVE BONE TO DOG. Hunden valser hen mod cellen, lægger nøglen og tager benet istedet for. PICK UP KEY... USE KEY ON CELL DOOR, og du er fri. Før du forlader rummet skal du huske at tage de to kuverter, der står på reolen ved døren. Åben kuverterne og tag indholdet.

Når du forlader fængslet går du mod højre. Langs vejen findes et par gyder, et bibliotek (til venstre) og en mole (til højre). Gå ud på molen. Snak med den gamle fisker. Pral lidt med dine fiskeegenskaber, og han vil udfordre dig til en fiske-konkurrence. Den, der fanger den største fisk vinder konkurrencen, og dermed også fiskestangen. Når du er færdig med at sludre med gubben, vender du snuden mod biblioteket.

Inde på biblioteket finder du en model af et fyrtårn. OPEN LIGHTHOUSE, og tag linsen. Gå så over og snak med bibliotekaren, for at få et lånerkort. Hun giver dig et midlertidigt. Gå over til kartoteksskufferne, og find en bog du ikke vil får brug for senere. Du skal også finde to andre bøger, som du SKAL bruge senere. Den ene finder du under D (Disasters), og handler om det sunkne skib Mad Monkey. Den anden handler om Ashes to Life, og findes under V (Voodoo). Når du har fundet de tre bøger, og valgt: 'Hmmm, I better remember this book' for hver af dem, gå så tilbage til bibliotekaren, og spørg efter hver af bøgerne. Hun giver dig eksemplarer af de bøger du spørger efter. Forlad biblioteket og gå tilbage mod fængslet. Fortsæt forbi fænglset, og du ser en lang sti, der fortaber sig i horisonten. Gå ud af denne sti, og du står nu på kortet over øen. Gå til Phatt Mansion.

Gå ind i huset gennem hoveddøren. Når du prøver at gå op på første sal, bliver du stoppet af vagten. Sig til ham, at han må have forvekslet dig med din fætter Guybrush, og at du har på fornemmelsen, at der er brand i køkkenet. Han skynder sig derud, og du kan nu gå uhindret op ad trappen, hvorefter du befinder dig i soveværelset. På den tykke mands mave ligger der en bog med titlen Famous Pirate Quotations. Du skal nu bruge den bog du ikke behøver, for ikke at forrykke vægten når du tager bogen med pirat-citater. USE (navnet på din bog) WITH FAMOUS PIRATE QUOTATIONS. Efter en kort animation står du med bogen i hånden. Forlad huset og gå tilbage til byen.

Gå over til biblioteket. Lige ved siden af biblioteket ser du to gyder. Gå ind i den første. Her står en mand og og spiller roulette. Han vinder præmien og går ud af gyden. Følg efter manden. Han går ind i gyden ved siden af, følg efter, gem dig bag kasserne og læg mærke til hvad han gør. Når han er gået igen, går du hen til døren. OPEN PEEPHOLE, og Guybrush banker på døren. Når manden svarer, siger du: 'Give me the next roulette number', og han spørger dig derpå om et password. Eksempelvis holder han fire fingre op og siger 'Hvis dette er to', hvorpå han f.eks. holder én finger op og siger 'Hvad er så dette'.

Du skal nu vælge et antal. I dette eksempel vil svaret være fire, og hvorfor så det? Hemmeligheden består i, det antal fingre, manden holder op første gang. Dette er det magiske antal. Alt andet han siger, er kun ment som en afledningsmanøvre. Du skal svare rigtig tre gange, før han lader dig slippe, så du skal blot blive ved med at tælle det antal fingre han holder op første gang. Herefter giver han dig nummeret, der sætter dig istand til at vinde mod rouletten. Når du har nummeret går du tilbage til den første gyde og gør din indsats. Du vinder nu billetten til festen. Gå tilbage til den anden gyde, få endnu et nummer, gå tilbage til rouletten, gør din indsats, vind, tag pengene, gå tilbage til den anden gyde, få endnu et nummer, gå tilbage til rouletten, gør din indsats, vind, tag cirkusbilletterne, og så kan du endelig komme videre. Gå ud til Dread's skib længst til højre og spørg om han vil sejle dig til BOOTY ISLAND.

(Vi fortsætter Guybrush Threepwoods fortrædeligheder i næste nummer af HiScore Professionel) ❑

Sam & Max - Hit the Road

Martin Højland, Jeppe Schultz og Rasmus Michaelsen fra Frederiksberg, har lagt hovederne gevaldigt i blød, og er kommet op med den komplette løsning til Sam & Max-spillet fra LucasArts. I langt de fleste tilfælde belønnes hårdt arbejde, og sådan er det naturligvis også her. En præmie er derfor på vej med posten. Vi iler videre med løsningen.

Start med at tage pengene i musehullet. Gå til højre, tag pæren og giv sandwichen til myrerne. Gå ud på bøddelen i skægget, gå ind ad døren og tal med manden. Giv ham din chokolade og modtag brækjernet (der vil nu komme en ny lokation på kortet). Brug derefter håndtaget, som findes inde i rummet, og gå ud. Gå over til Trixies campingvogn og brug brækjernet på døren. Gå ind og tag ind ad den store gule dør til højre. Tal med motionisten, giv ringen til ham og tag imod hans tryllepulver. gå ud af døren, og op til kiosken øverst i billedet. Tag Bigfoot-håret og tal med damen. Gå ud ti bilen, og tag til tovrullen. Gå op i tårnet og ind i restauranten. Brug de to løse ledninger på kikkerten, og brug derefter din linse på den. Brug kikkerten, og kig på stenen mellem syreregnen og den





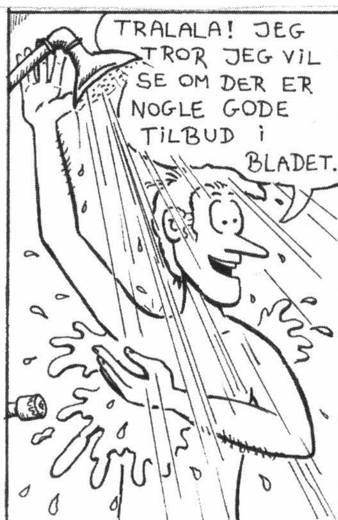
gangen og ned ad trappen (skub eventuelt manden, der hænger, ned - bare for sjov!). Brug Max på den lille søde mis og tag papiret. Hvis du er voldeligt anlagt, så gå ind i kiosken og bank kioskejeren bare for sjov. Brug bilen, og tag rundt til de forskellige burger-barer, og tag de ting du kan få: chokolade, bil-bombe, farvelade-sæt og påklædningsdukker. Tal med ekspedienten (lige gyldigt hvilken), og spørg om toilettet. Afslut samtalen, og følg efter Max ud. Tal med Max og spørg om nøglen med filen - tag den. Brug bilen og tag i cirkus. Vis ildspyeren det papir du fik ved katten. Gå ind i cirkusteltet, og tag hånde i glasset. Gå videre til højre og tal med de siamesiske tvillinger. De fortæller dig, at Bruno the Bigfoot er stukket af sammen med Trixie the Girafnecked Girl. Tag Bruno's hår på gulvet. Gå ud af bagindgangen, og gå over og prøv spillet 'Wak-a-rat'. Vind spillet, og tag præmien (en lygte). Tag linsen fra den høje stang bag dig. Brug den sorte pære på lygten, og gå over og tal med manden til venstre. Spørg om karrusellen, tag en tur. Kig derefter i dit udstyr, og tal med manden om dit tabte udstyr. Tag billetten til 'Lost and Found'. Gå hen til 'Lost and Found' kontoret, der ligger til højre for cirkusteltet og aflevér billetten - så får du dit udstyr tilbage. Kig på magnet-fisken i dit udstyr, så der dukker endnu en lokation op på kortet. Gå over til 'Tunnel of Love', der ligger til venstre for karrusellen. Tag en tur. Brug lommelygten inde i tunnellen og kig på strømsikringen, brug Max på sikringerne. Båden stopper. Hiv manden til højre for kostumet i kassen. Åben skabet og tag kalenderen (ny lokation på kortet). Gå hen til bilen igen og kør over til tov-rullen (som i virkeligheden er et kæmpemæssigt garnnøgle). Tag svævebanen op til huset på toppen. Gå ind i huset og tal med manden med turbanen. Spørg ham om, hvad han laver og modtag skruenøglen. Gå ned igen, brug bilen og kør over til fisken. Gå hen til fiskerhuset, og tag spanden med fisk, vent til helikopteren har været der. Brug skruenøglen på den store fisk til venstre, hop ind i den og kald på Max. Overvær derpå den selvkørende sekvens (cut-scene). Brug Max på den løse snor-ende, vent til The Butcher kommer med schwarzeneggers kniv og hop så for livet. Brug bilen og tag til Gator Golf (krokodillehovedet). Gå til venstre og tag golf-tangen fra skraldespanden. Gå ned på badebroen og få dine velfortjente tæsk. Tag Bigfoot-håret, og byt golfboldene ud med spanden med fisk. Skyd fisk til krokodillerne, så de danner en vej over til Max. Gå over og hjælp max fri ved at åbne glasdøren. Tag legekuplen fra det hemmelige rum, og kig på den (ny lokation på kortet). Gå ud til bilen, og kør til en burgerbar. Bed ekspedienten om at åbne glasset med hånden. Brug hånden på golf-tangen, og brug derefter magnet-fisken på tangen. Brug bilen og tag over til tov-rullen. Brug derefter tangen på tov-rullen. Tag ringen, og gå ud til bilen. Kør over til det mystiske spørgsmålstegn, og gå ind ad indgangen. Gå ind i spejlet. Gå til højre, og hiv i den gule magnets håndtag. Gå ud af spejlet, og fortryllede skov. Der skulle gerne være en 'Frog-rock' (ny lokation på kortet). Gå ned til bilen og kør til Frog-rock. Brug de tre forskellige Bigfoot-hår på stenen, og endnu en lokation dukker op på kortet. Brug bilen og tag til guitaren. Gå ind i huset, og ind ad døren til højre. Tag hovedpuden med det fedtede snask oppe i den fede bil. Tag også bogen med tangen (bogen er oppe over døren). Gå derefter ud af døren, og ind ad døren til venstre. Tag billedet af den gamle mand på væggen. Brug bogen på rengørings-robotten (hvis den ikke er der, så vent til den kommer). Der vil nu komme en plan over huset frem, sammen med en masse ledninger. Byt rundt på ledningerne, så det kun er rummet helt til venstre, der er grønt. Se hvad der sker, og gå ud af rummet. Gå ind ad døren øverst til højre. Brug Virtual Reality maskinen. Tag sværdet og brug det på dragen, der kommer når du går ind i hulen. Tag hjertet og du får en nøgle. Gå ud af rummet og helt til venstre, hvor Conroy, Trixie og Bruno optræder. Se den lille forestilling. Brug nøglen på den lille klokke til højre i billedet. Tal med Bruno og Trixie (ny lokation på kortet). Brug bilen og tag over til vulkanen. Gå ind i bygningen og tal med receptionisten. Kig på brochurerne (to nye lokationer på kortet). Gå ud til bilen. Kør ned til tomaten. Gå til højre og tal med damen i det lille hus. Giv hende det billede (af den gamle mand) du fik i Bumpusville. Tag derefter frugthovedet af Conroy fra kassen nederst i billedet. Brug bilen og tag til guitaren (Bumpusville). Gå ind i rummet med monsterbilen og brug frugtportrættet af Conroy på toupeen. Brug bilen og tag igen til tomaten. Tal med damen om frugthovedet og modtag det. Brug bilen og tag til dinosaur-parken. Gå hen til Rex'en og brug automaten, så den begynder at tale. Imens den taler skal du bruge rebet i gabet på den. Brug derefter Max på rebet og vent til du har fået tanden. Gå ned til mammuten og brug Max på dens pels. Tag pelsen og gå ned til bungee-jump. Tag op med elevatoren, og tal med den dejlige dame. Brug omklædningsrummet. Brug elastikken og spring!!! Mens du hænger i luften skal du bruge tangen på koppen. Brug dit nye instrument (tang-med-kop) på tjærepølen. Når du kommer op skal du bruge tjæren på den blå dragt. Brug derefter mammuthårene på dragten. Brug toupeen på dragten, og du er nu klar til fastelavn - forklædt som Bigfoot. Brug bilen og tag over til vulkanen. Giv filen til den 'lille' Bigfoot. Brug derefter dragten. Du kan nu frit gå ind til festen. Tag flasken fra madbordet, og gå ud af døren bagest i billedet. I køkkenet skal du åbne bagdøren. Efter prædiken fra Conroy skal du tage dit kostume af ved at bruge det. Vent til den anden mand er kommet, og de er gået ind i fryseren. Brug derefter Max på fryser-døren. Tag issylen, og gå ud og brug din bil. Tag til tov-rullen og gå op til manden i restauranten. Giv ham issylen, og få istedet en proptrækker han har lavet. Brug proptrækkeren på vinflasken og anbring proppen i bunden af legekuplen. Brug bilen og tag op til det mystiske hus (?-tegnet). Gå ind i huset og op til kiosken. Brug 'Mini-vortex' og mens du får en lille tur skal du bruge din lege-kuppel på Mini-vortex. Brug bilen og tag til vulkanen. Gå ind til festen, og ud til totempælene. Ved poolen skal du gå ned til huset bagest i billedet, og give den gamle Bigfoot: din lege-kuppel, din pude med grønt slam, din dinosaur-tand og dit frugt-hoved. Overvær den flotte sekvens, og spillet er slut! ❑



At abonnere



Bekvemt



Skønt



Sjovt



Billigt

eller ikke abonnere?



Mindre bekvemt



Mindre skønt



Mindre sjovt



Mindre billigt



Som abonnent får du desuden mulighed for at at købe vore andre produktioner til spotpriser. eksempelvis "Den Civiliserede Håndbog" og "Assembler gjort Simpel" for kun 50,- pr. stk.

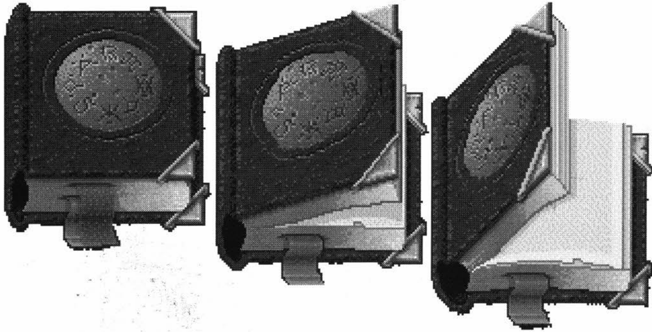
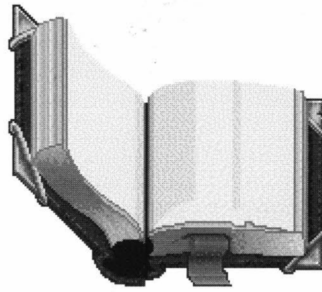
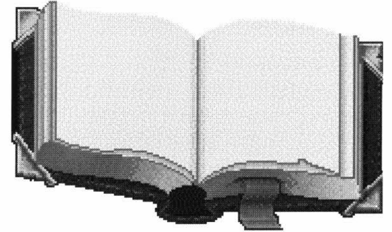




Indbetaling foregår på posthuset , hvor du tager et girokort og indsender et beløb, svarende til din bestilling på giro: 393 04 08. Adresseres til Dansk Medie Hus ApS.
1/1-årsabonnement: 355,-
1/2-årsabonnement: 170,-

Dansk Medie Hus ApS • Hillerødgade 81 - 83 • 2200 København N • ✆ 3833 1011 • Fax: 3833 3134

Fantasy Empires

Som fra en uudtømmelig kilde strømmer AD&D-licenser ud fra softwarehuset SSI. Således er Fantasy Empires amerikanernes tredie udspil i denne genre på blot to måneder.

Anyway, nu har vi så Fantasy Empires - spillet, hvor du skal besejre talrige warlords af varierende sværhedsgrad, før du kan kalde dig herskeren over landet Mystara. Bag dette alt andet end ophidsende plot gemmer sig ikke desto mindre et tilsyneladende udmærket wargame, der i kvalitetsmæssig sammenhæng lander cirka midt i mellem Dark Sun og Stronghold (se HiScore nr. 3).

Som krigsherre har du stærkt brug for modstandere, og hvis et menneske skal styre en af de fire modstander, skal han først bede computeren om at finde hans værdier i de seks gammelkendte AD&D-kategorier, hvilket er fuldstændig ligegyldigt. Han skal også finde på et navn og digte en baggrund for sin person - også en helt i gennem idiotisk feature. Hvis din onde CPU styrer en modstander skal du bestemme, om den skal være på niveau ét eller 35 - eller måske på et plan midt i mellem de to?.

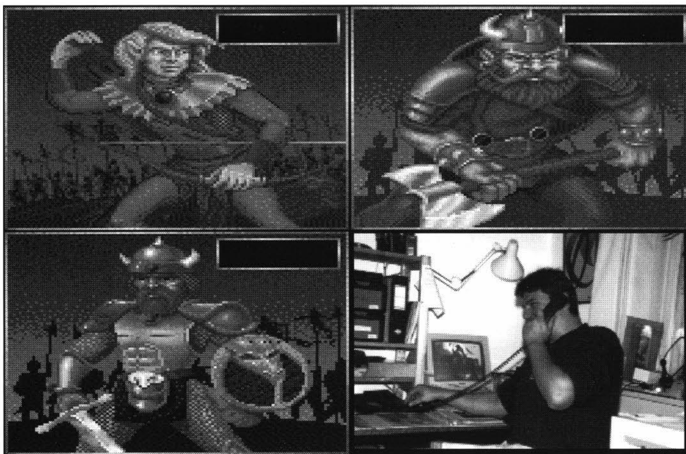
Når så alt er klart, placeres du på oversigtskortet, og så er spillet ellers igang (kortet scroller i alle retninger, og på min 486/66 med Diamond Viper VL-Bus grafikkort sker det *næsten* flydende!?). Nu er Fantasy Empires fuldstændig i stil med Warlords - og er umiddelbart næsten ligeså godt. Producér tropper, byg bygninger, send helte på korstog og giv frem for alt dine modstandere en god gang lammetæv. Det hele præsenteres pænt og nydeligt, og klare symboler og friske grafiske effekter gør spillet afslappende at se på.

Dine modstandere sidder imidlertid ikke bare på deres flade og venter på, at du kommer og drejer halsen om på dem. Næh nej, de farter flittigt omkring og indtager alle de landområder, du endnu ikke har lagt dine slimede hænder på. Og hvis det så bliver for meget af det gode, kan du sende en krigsliderlig computermodstander en besked, hvori du konstaterer, at hun er den største sæk, siden Bilka gik over til plasticposer!

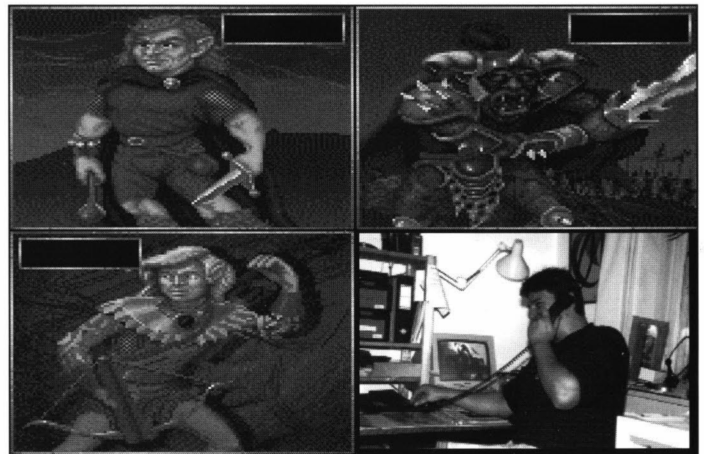
Det forstår hun desværre bare ingenting af, så alle dine fornærmelser er spild af tid. OK, pointen er selvfølgelig, at du skal sende meddelelser til dine humane fjender, men da de nødvendigvis må opholde sig ved samme computer, virker den idé en smule latterlig. Til gengæld kan både levende og elektroniske fjender acceptere økonomisk bistand og til tider endda indgå alliancer med dig - og hvis du er rigtig skrap er det måske dem, der kommer krybende til dig.

Nuvel, hvis du har taget et kik på factboxen og bemærket mine små hints, har du konstateret, at der på et eller andet tidspunkt må dukke noget op, som trækker Fantasy Empires ned mod de halvtreds procent. Beware, her kommer afsløringen:

Kampene i nærværende spil er totalt mislykkede. Du ser ikke bare små mænd kæmpe for deres liv, nej, værsgo', her er en ringbrynje og et sværd, og kan du *så* komme ud at slås! Nu skifter skærmen til et perspektiv, hvor du ser en gut fra din hær tæt fra oven. Ved siden af denne skærm er der forresten en radar, som du absolut ikke kan bruge til noget som helst. Du styrer så forskellige enheder i din grumme hær, og det er med ikke færre end sytten (!!) taster, så medmindre onkel blæksprutte eller fætter tusindben kommer forbi, ja, så har du store problemer.



Du møder både helte.....



...og væmmelige bæster...

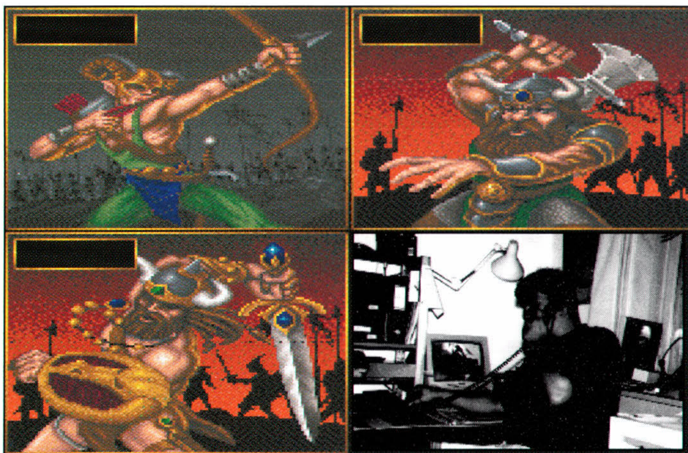


...i den seneste kreation...

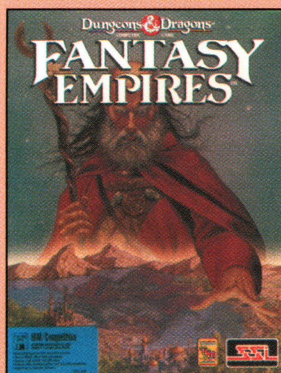
Kampene udarter sig derfor primært efter tilfældigheder (læs: hvilke knapper du rammer). Dette fænomen tager prisen som dårligste spildesign i hele min tid på computerscenen. Forklædt i så godt et spil...

Nu har vi så lært, at et flot spil sagtens kan rasle omkring tyve procent ned, når den centrale del af spillet kikser. Det er meget påklageligt, for jeg havde hellere end gerne givet Fantasy Empires et godt stykke oppe i firserne. Grafikken er også gjort klar til et blankpoleret helhedsindtryk og suppleres med gode middelalderlige melodier og gode lydeffekter fra dit SoundBlaster-kort. Gameplayet er også godt og virker gennemført, så hvis du kan leve med misèren ved kampene er Fantasy Empires ganske givet noget for dig. Det kan jeg bare ikke. ❑

Simon Skals



...fra Strategic Simulations Inc.



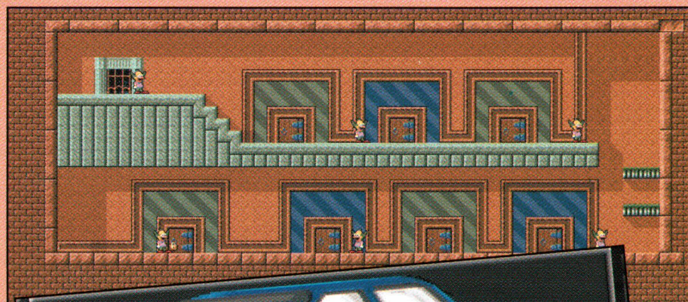
Grafik: 84%
Lyd: 79%
Powerplay: 61%
HiScore: 67%

RAM: 4 Mb
Harddisk: 17 Mb
Grafikkort: VGA
Lydkort: SoundBlaster/AdLib/Roland
Hastighed: 386/25+
Udgiver: SSI
Pris: 349,-
Udlånt af: RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

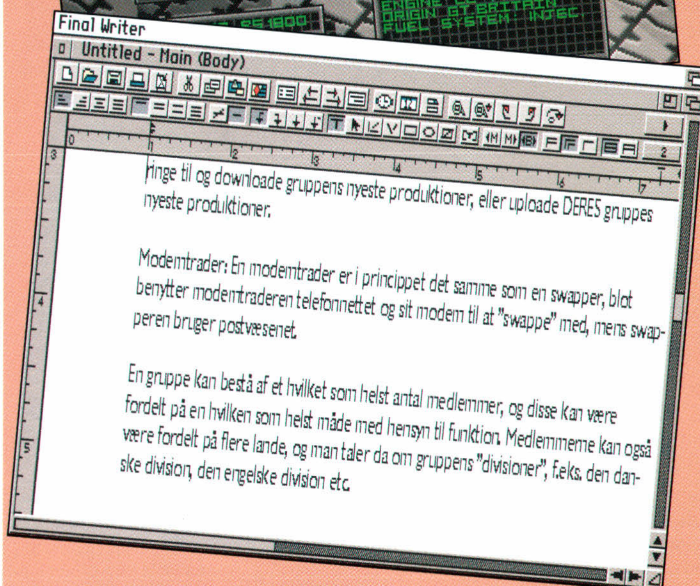
Amiga
Hverken Stronghold eller Dark Sun synes at være på vej til Amigaen, så Fantasy Empires bør nok heller ikke forventes.

PC HISCORE: 67%

"GRABBER" SØGES







OG HVAD ER EN "GRABBER" SÅ?

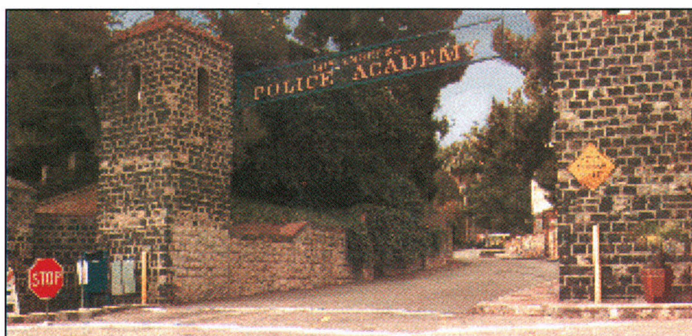
En "Grabber" er en grafikinteresseret person, der er 100% fortrolig med sit Action Replay. Han formår at "grabbe" de bedste billeder fra spil, demoer og andre programmer, hvorefter han med stor præcision efterbehandler billederne i Deluxe Paint eller andet bitmaptegneprogram. Det er et absolut must, at han kender Amigaen, da det er denne maskine han kommer til at arbejde med.

Er du "grabberen" vi venter på, så giv os et ring, eller send et brev.

Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81 - 83
2200 København N
Att: Christian Larsen/Robert Vanglo
Tlf: 3833 1011

POLICE QUEST IV
OPEN SEASON

En tidlig morgen med NBS News: "Liget af Politibetjent Hickman er i nat blevet fundet i Los Angeles' syd-vest kvarter. NBS News HAR erfaret, at liget er oversået med bl.a. brandmærker, og alt tyder på, at Hickman er blevet tortureret til døde. Laura Jensen rapporterer..."



Det er inde bag disse mure, at drenge bliver til mænd.

Brand, vold og bandekrige præger Sierras fjerde afsnit af Police Quest-sagaen. Spillet foregår bl.a. i Los Angeles værste kvarterer, og er iscenesat af Daryl F. Gates, den tidligere chef for netop LAPD, Los Angeles Police Department. Han blev nødt til at gå af efter optøjerne i forbindelse med Rodney King-sagen, hvor store kvarterer i LA forsvandt i flammer.

The chief

Hvor stor Daryl F. Gates indflydelse har været på *Open Season* er svært at sige, men ikke desto mindre virker dette spil så realistisk, at begrebet 'Adventure' efterhånden er malplaceret. Dette spil er mere en simulation af politi-arbejdet, end en udgave af drengedrømmen om at lege 'politi og røvere'.

Det er således ikke klart, hvem der er 'god' eller hvem der er 'ond'. Som i virkeligheden er der en lang række triste menneskeskæbner. Alligevel prøver man at gøre en forskel i dette inferno af trøstesløshed og opgivelse. Som detektiv i LAPD's drabsafdeling prøver man at opspore en morder, der ikke viger tilbage for at skyde og dræbe. Hverken politibetjente eller små, seks-årige drenge.

Ikke for svage sjæle
Spillet er så realistisk og til tider uhyggeligt, at jeg vil fraråde det til børn og/eller svage sjæle. Når man kommer ind hos retsmedicinerne bliver man ikke bare hilst af en syg humor, men også af lyden af skæremaskiner, som knirker, når knoglerne skæres over. Lyden giver simpelthen én kuldegysninger. Ingen hånd er lagt imellem (Hånd...? Skæremaskiner...? Hvor vil du hen? -Red.), for at skåne spillerne for de mere makabre emner. I starten af spillet ser man, som før antydet, liget af en seks-årig dreng, som mere eller mindre mangler maven, der er skudt væk!

Hvis så grafikken var i normal tegnefils-stil, ville det næppe gøre så meget. Man da hele spillet er opbygget af rigtige video-optagelser fra Los Angeles, så er følelsen af, at 'man er der' total.

Spillet fylder da også der efter. Ikke mindre end 21 MegaByte sluger den af ens nu om dage overbebyrdede harddisk. Men det undrer ikke én, når man først har installeret de 12 HD-disketter, og spillet er i gang. Faktisk ville spillet først rigtigt komme til folde sig ud, hvis baggrunden og animationerne var lavet i Super VGA.

Selv om der på pakningen står, at *Open Season* understøtter Super VGA skal man nemlig tage dette med en gran salt. Kun selve interfacet, og ens egen karakter bliver lavet i 640x480x256. Baggrunden og de andre animationer fortsætter med at være i almindelig 320x200x256. Da Sierra bruger VESA-interfacet til at køre i Super VGA går spillet desuden så langsomt, at man hurtigt slår over til almindelig VGA opløsning.

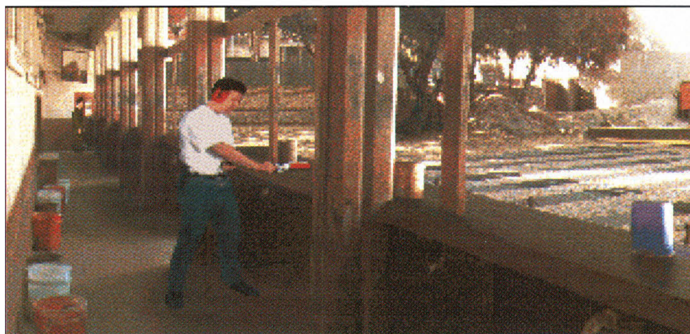
Personlig er jeg mere end spændt på, hvorledes Sierra vil lave CD-ROM versionen, for det må være oplagt, at udnytte kapaciteten til ægte Super VGA-grafik. Dette vil give spillet det sidste pift, og så vil man ikke mere kunne betegne *Open Season* som 'adventure-spil', men som en ægte interaktiv film.

Interfacet

Sierras ikon-system, som firmaet har brugt til alle sine spil i de seneste år, har ofte været kritiseret for at være for 'nemt'. Interfacet giver simpelthen ikke nok kombinationsmuligheder. I *Open Season* er interfacet dog udnyttet til fulde, og kompleksiteten er på et niveau, hvor man sagtens kan få nogle uger til at gå med at finde vores massemorder. Ofte



I LA's hårde kvarterer er det om at fare med lempe, for skumle typer er der nok af.



På afdelingens skydebaner kan man øve sine færdigheder.



Det kræver sin mand at plaffe et papskilt ned!

skal forskellige genstande kombineres, for at frembringe den ønskede effekt. Alle genstande kan desuden 'bruges' som selvstændige ikoner.

Spillet kræver desuden, at man skal løse alle problemer, inden det 'går videre'. Således skal man have fundet og markeret alle spor på åstedet, hvor liget bliver fundet, inden man kan bevæge sig andre steder hen.

Som en lille bonus, kan man installere *Open Season* både som DOS-version og som Windows-version. Man bør dog altid foretrække DOS-versionen, hvis man da ikke lige kalder en 486-66 med masser af RAM sin egen.

Sierra bedste

Hvor musikken i spillet ikke er noget at råbe hurra for, så er lydeffekterne det bedste, jeg har oplevet. Kombinationen af realistisk grafik og lydeffekter, som understreger de enkelte situationer gør, at man næsten også kan lugte smoggen fra LA's jungle. Lydeffekterne er fortrinsvis samplet, og her ligger selvfølgelig en af grundene til spillets størrelse på harddisken.

Hvor Sierras nok værste konkurrent, LucasArts, slår sig op på humor og tegnefilms-stil, så har Sierra i længere tid eksperimenteret med video som grundlag for deres spil. Desuden er realismen i højsædet i *Open Season*, og man kan således se, at disse to firmaers adventure-spil begynder at udvikle sig i forskellige retninger.

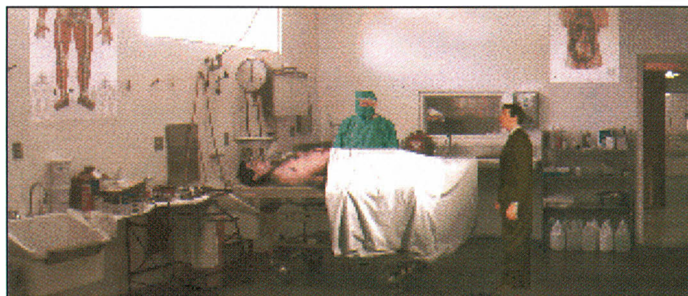
Dette fjerde afsnit af Police Quest kommer til at stå som en milepæl i udviklingen af adventure-spil. Anvendelsen af videoteknikken er her udnyttet til sidste dråbe. Lydsiden er fint afpasset spillet og desuden har Daryl F. Gates input til spillet sikret en kvalitet, som man ellers skal lede længe efter. Spillets realisme understreges af, at manualen består af en forkortet udgave af LAPD's normale manual.

Spillet er efter min mening Sierras bedste til dato. Selv om der er muligheder for små forbedringer i spillet, skal man tvinge sig selv til at være ultra-kritisk, før man kan sætte fingre på noget. Skulle spillet have været i ægte Super VGA, ville det have fyldt så meget, at det ikke ville have været hensigtsmæssigt. Så har du altid ville se, hvad der foregår bag facaden hos Los Angeles Police Department, så stryg ud, og køb *Police Quest: Open Season*. Du vil ikke fortryde det! ❏

Christian Koerner



Så er der serveret...



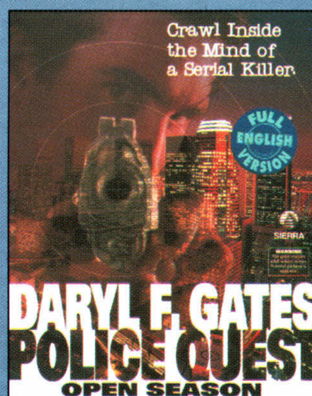
Knirkkk, så saves der i kød og knogler...



Ikke alle kvarterer er så frygtelige



Retsmedicinerne er altid villige til at hjælpe.



Grafik:	92%
Lyd:	91%
PowerPlay:	97%
HiScore:	95%

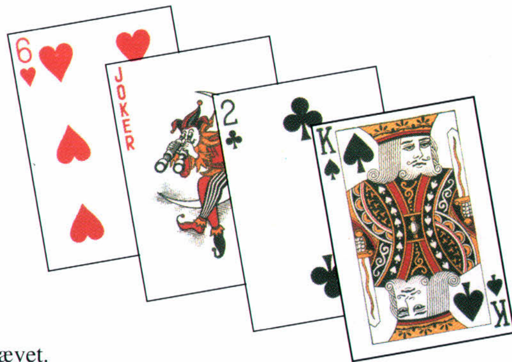
RAM:	4 MB
Harddisk:	21 MB
Grafikkort:	VGA/Super VGA (VESA)
Lydkort:	AdLib/Soundbl./Gen. Midi m.fl.
Hastighed:	386+
Udgiver:	Sierra
Pris:	449,-
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

Amiga:
Selv om nogle af Sierras spil er udkommet til Amiga, skal man ikke forvente, at *Open Season* kommer til denne platform (se iøvrigt Action News for yderligere detaljer om Sierra planer for fremtiden).

CD-ROM versionerne af Sierras spil plejer at være med fuld digitaliseret tale. Man må håbe, at der også bliver plads til en ægte Super VGA version.

PC HISCORE: 95%

KortNyt



Hvad er kommet - hvad er i vente? KortNyt-redaktionen vender atter blikket mod de nyeste titler til Amiga, CD32, PC og CD-ROM.

Redaktionens CD32 viser Black Rain med Michael Douglas og Andy Garcia, mens redaktionen roder stakken af CD32-spil igennem og diskuterer, hvor tåbelig den indledende MC-racerscene i virkeligheden er. Der er efterhånden dukket masser af forskellige titler op til CD32, så stakken er vokset gevaldigt i den seneste tid, men der er da alligevel blevet plads til et par omtaler af spil til andre formater. Ellers må vi p.t. konstatere, at den traditionelle stilstand i spil-strømmen efter nytår vi omtalte i forrige nummer, er arriveret med forsinkelse i år, og det har generelt ligget lidt tungt med nye udgivelser i den seneste måned.

Castles II

At blive konge kræver udtalte administratoriske, militærstrategiske og politiske evner samt modet til at bruge dem - og ikke mindst et land at gøre det i. Hvis du besidder disse egenskaber, så spil ikke Castles II, men prøv dig



frem i erhvervslivet. Forvent en snarlig anmeldelse af denne børsmæglernes Eldorado.
CD32, Interplay

Chambers of Shaolin

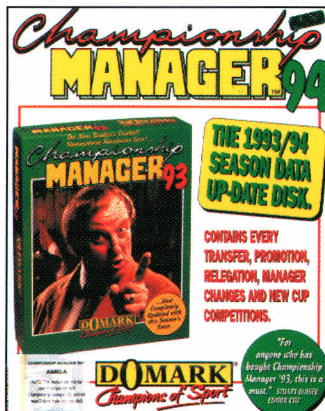
Her kan man for engangs skyld



bruge sine baglæns flyvende hiphop chops til noget. Tæsk dig vej frem gennem kamrene i Shaolin, styrt den onde Kejser og befri din søster. Det med kamrene og kejseren er okay, men hvem gider befri sin søster?
CD32, Unique

Championship Manager 94

Hvis du både er computer- og fodboldnørd, kan du ikke undvære 94-datadisken til den Championship Manager, du uden tvivl allerede har. Alle, jeg siger alle, transfers, promotions, relegations og andre ting, som skete sidste år, er med, men den oprindelige udgave er altså påkrævet.
Amiga, Domark



Comanche CD

Det amerikanske forsvar overvejer at udskifte sine Comanche helikoptere med NovaLogic's, som kan have mange flere våben med, som ikke er til at skyde ned, og som ser meget pænere ud. Og så er den ovenikøbet meget billigere.
CD-ROM, NovaLogic



Dangerous Street

Otte kæmpere i forskellig form og farve - alt fra en tøndeformet lastbilchauffør til en timeglasformet topmodel - ud(t)æsker



hinanden i håb om at blive stenbroens frontkæmper numero uno. Abstraher fra virkeligheden med lidt rå vold.
CD32, Flair Software

D/Generation

Hvis du bor i en etværelses med håndvask og en taburet, er her muligvis noget for dig. 120 væ-



relser med alt, inklusive et metamorforisk uvæsen, der benytter Virtual Reality for at hindre dig i at komme det til livs. Bring orden i kaos.
CD32, Mindscape

Fire Force

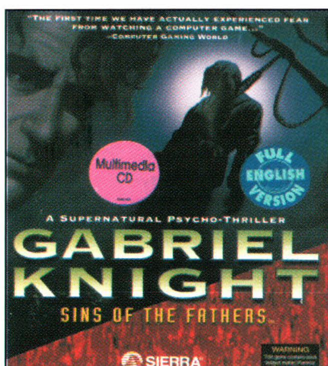
Vær Navy SEAL for en dag - eller rettere 5 sekunder. I dette vandret scrollende krigshelvede



kæmper du dig frem gennem horder af onde fjender med din dræberkniv mellem tænderne, overlæsset med ammo, granater og blodtørst.
CD32, Intl. Computer Entertainment

Gabriel Knight

Der er en dobbelteffekt i denne



midnatsgyser. Hvis man sætter sig foran computeren med den, fordi man ikke lige kan sove endnu, kan man slet ikke sove bagefter! Denne Voodoo-skrækkert er værre end enhver slutopgørelse fra skattevæsenet. Tro mig!
CD-ROM, Sierra

Genesia

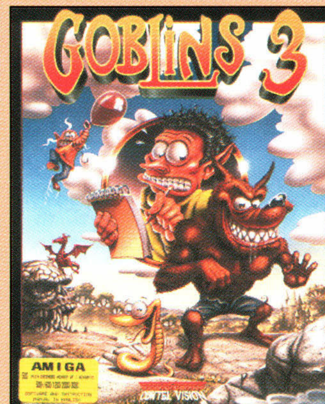
Verden venter kun på dig. Og du får travlt - led dit folk, styr dine naturressourcer og din økonomi, gør videnskabelige og militære



opdagelser, indkald soldater og før dine hære til sejr i nye lande, find juvelerne i guden Neorts (Nørds) tempel og, når du har fjernet alle folkefærd, stift fred som en sand humanist.
Amiga, Mindscape

Goblins 3

Tør du lægge dig ud med de to monarker på Mount Foliandre? Kan du som Goblinen Blount, halvt journalist, halvt varulv, afdække de gådefulde, labyrintiske forhold på bjerget? Kan du overleve udfordringerne, eller må du sendes tilbage i det, der bedst kan betegnes som en



redaktørskjorte (spændetrøje)?
Amiga, Coktel Vision

Jambala

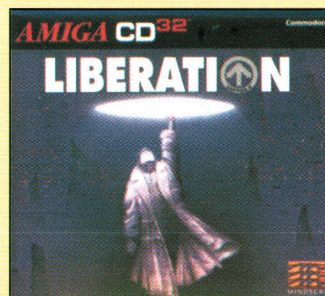
Flygt fra eventyrlandet Jambala, der er fyldt med overtroiske ting, som altså ikke er overtroiske, fordi de findes - i spillet forstås! For at nå til enden skal du samle delene af den magiske tryllestav,



som ligger efterladt i syv grotter rundtomkring, og bruge den.
CD32, Unique

Liberation

I en mareridtsagtig fremtidsverden er du manden med de fire cyborgs, der skal fri den hårdt trængte befolkning fra Bio-Corp's poli-



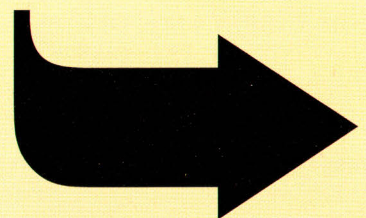
tidroider, korrupte statsorganisationer og politisk sammensværgelse. Bemærk: Introsekvensen er hamrende flot, og nok noget af det bedste på CD32 indtil nu!
CD32, Mindscape

Merchant Prince

Som middelalderlig prins opfordres du til at erobre verden.



Udforsk den eksotiske klode, behersk havene, opret handelsruter, knus enhver modstand, manipuler med Kirken og folket - grib denne chance til at være enhver svigermors drøm.
PC, QQP



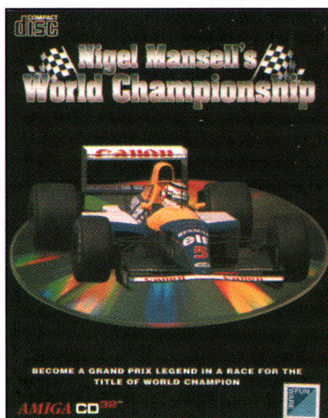


Naughty Ones

Danske Interactivision har fundet sin platform. Snup en sygedag og brug regnvejret til noget fornuftigt. Man kan lære mere af flødebollerne, de forskruede pærer og de andre psykopatiske fjender i dette danske spil end i løbet af en hel skoledag. Nævnte vi at spillet er dansk?
Amiga, Interactivision

Nigel Mansell's World Championship

Enhver, der ikke er på stoffer, kan gennemføre Gremlin's sek-



sten Formel 1 Grand Prix-løb, men det kræver finesse at vinde dem. Eksperimenter med vognopsætningen, lyt til Nigel Himselfs råd - og kør så bukserne af de andre.
CD32, Gremlin

Sensible Soccer

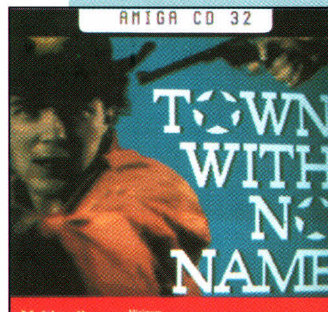
For alle, som ikke kan vente på at tilbringe lørdag eftermiddag foran dummeren er her spillet, der udfylder ventetiden - even-



tuelt på selvsamme tv. Det vidt berømmede fo'bol'spil findes nu på CD32. Hvem kan forlange mer'?
CD32, Sensible Software

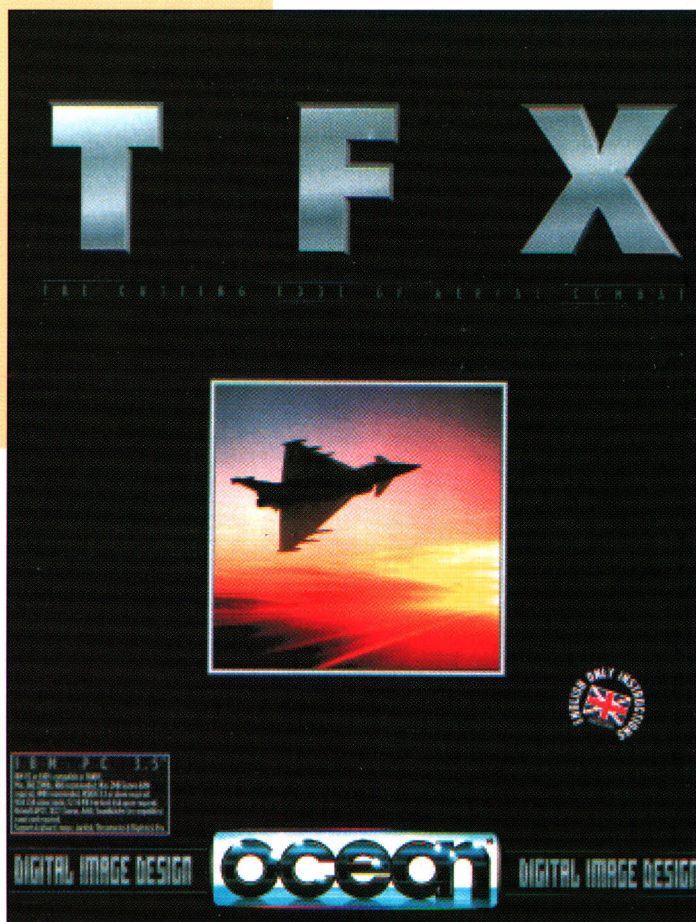
Town With No Name

Når Manden uden hest besøger Byen uden navn, kan det ikke gå andet end galt. I det Vilde Vesten, hvor historien udspiller sig, er der steder man skal holde sig langt væk fra og personer man ikke skal tirre, og Town with no name er ingen undtagelse. Tag tilbage til en tid, hvor en hest var en hest, og en mand beholdt sokkerne på, sålænge det varede.
CD32, On-Line ❑



Vindere

af Ocean/TFX konkurrencen blev:



Jan Wigh Nielsen, Hjørring, Kristian Orluff, Billund, Emil Andresen, Frederiksberg, Lotte Larsen, Birkerød, Gorm Kristensen, Dronninglund, Henning Lund, Randbøl, Benny Johansen, København, Verner Jakobsen, Silkeborg, Christian Nielsen, Odense, Peter Dahl, København.

De 10 heldige vindere modtager alle ét eksemplar af spillet TFX til PC, én TFX-plakat og ét TFX-banner.

Vi ønsker vinderne tillykke!

DTM præsenterer sig

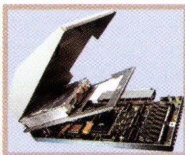
DTM præsenterer sig

Vi har de rigtige kort.





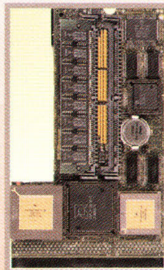
A500 AMIGA



Lad jer ikke fortælle at jeres computer er forældet. Med et GVP A500-HD+8 hard-drive system laver i jeres kost-bare Amiga 500 om til en spurter! Med en firedobbelt hastighed overhaler i let en Amiga 1200. Jeres programmer vil løbe som på en Amiga 4000!

A500HD+8 har et af de tilpassede kabinetter til en A500 og råder over hurtige externe og interne tilslutningsmuligeheder. Kan udvides op til 8MB.

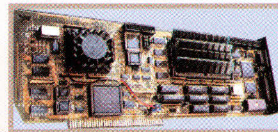
A1200 AMIGA — Power og SCSI til A1200



Dette nye turbokort til A1200 er det første kort, som forvandler jeres A1200 til et åbent udbygningssystem. Gennem den externe udførte DMA-bus vil videre udbygningsmuligheder blive muliggjort. Som første udbygningsprodukt bringer GVP et lynhurtigt SCSI-2 adapter på markedet.

A1230-Turbo+ vil blive leveret i to versioner. For det mindre budget vil det successfulde forgængerprodukt 40MHz version med 68EC030 blive tilbuldt. For den hurtige bruger findes der en 68030/50MHz version. Begge kort er med 4 eller 16MB moduler. Kan udvides op til 32MB RAM.

A2000 AMIGA



Med et GVP GForce 040 Turbokort, kan i bringe jeres A2000 til det yderste. Kun det bedste tilbyder dette kort. En hastighed af 33MHz, 68040 CPU, op til 64MB 60ns. 32-bit RAM. Såvel som high-speed extern & intern SCSI adapter og lynhurtige seriel og parallel porte. Facit: For lille investering får i mere, for ikke at glemme de uanede udbygningsmuligheder der findes til en A2000. For absolut ingen anden Amiga, eksisterer der til tiden så mange udbygningsmuligheder, alt fra musik, video til højtavanceret Grafik for eksempel. EGS-110/24.

A4000 AMIGA

Nyhed til A4000

A4000-GForce040/40

Også med GForce040 har GVP næsen længst fremme. Også dette turboboard levere den storartede ydelse som GVP er kendt for. Med en hastighed af 40MHz bliver A4000 den hurtigste amiga i verdenen, og overhaler dermed A2000 med GForce040/33. Selve kortet er konstrueret således, at det er forberedt på det nye produkt Motorola chip 68060, 66MHz.

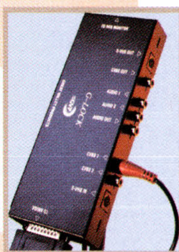
Alle Hightlights på en gang::

- Motorola 68040 / 40 (68060 / 66MHz).
- Max. 128MB 32-bit RAM med 1,4 eller 16MB Moduler.
- Tilbygningsmulighed for DRAM standard eller GVP SIM Moduler.
- 68040 burst mode ved 32-bit RAM brugbar.
- 32-bit Direct Memory Access SCSI-II Adapter, Dataoverførsel op til 10 MByte/sec.



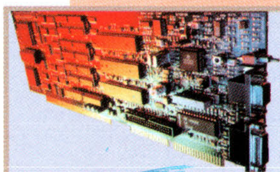
Det komplette GVP palette

G-LOCK



Det prisværdige Genlock for professionel videokvalitet

- 2x video, 2x audio
- 100% software styret
- Støtter alle Amiga'er video modes med tilsvarende farver.



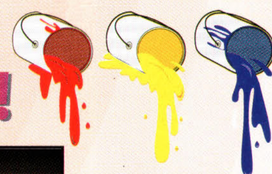


Video- og multimedia kort

- 16 Millioner farver
- 24-bit Framebuffer
- Picture-In-Picture
- Framegrabber
- Genlock
- Flickerfixer
- Video-Titler
- Digitalt mørkekammer
- Video-Switcher
- 3 dimensional renderer

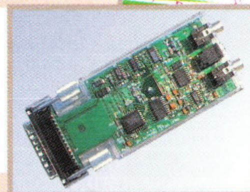


8 +



8-bit Stereo-Digitizer/Sampler

- Realtime 2 kanals oscilloscop
- Realtime spectrum analyzer
- Flere lydeffekter
- Software styret ingangsfølsomhed på mic/line.

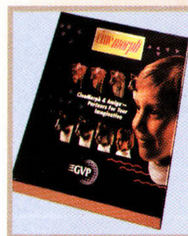


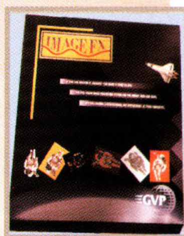
Tilslut jer den fascinerende verden af Billedeforarbejdning med:



+







- Direkte scanning eller digitalisering med næsten alle scannere muligt.
- Billedeforarbejdning og separering efter CMYK, RGB, HSV eller YUV.
- Digitalt billedretusche med flertallige filtre, effekter, og andre tools.
- Konvertere i adskillige billedeformater feks. IFF, ANIM, TARGA, TIFF, IMPULSE, RENDITION, SCULPT, GIF og meget meget mere.

Fede farver, mager Pris!



Thermal Transfer hedder mirakelordet for utrolige glimrende farveudskrifter. Med en voksagtig overflade bliver farverne i thermo transferprosessen smeltet ned på papiret og bevirker dermed en fantastisk bildækning. Hvem der før troede at denne teknik var forbundet med en høj pris, vil blive overrasket over dette nye produkt fra U.S.A. Ikke kun den billige købspris, men også de billige forbrugsomkostninger, sammenlignet med inkjet printeren vil med sikkerhed overbevise jer.

FARGO ELECTRONICS, INCORPORATED

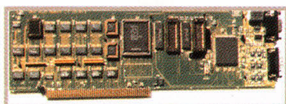
Et par highlights over PRIMERA color printere

- Fuldkommen farvedækning gennem Thermal transfer color printing.
- Næsten lydløs udskrift, hurtigere end inkjet printere.
- Billige omkostninger pr. side (under 1,- DM).
- Billige anskafningsomkostninger.
- "Dye-sublimation" (Fotorealistik-kit).
- Adskilligt tilbehør forefindes f. eks. Folie, Textilprint.
- **Amiga-OS** driver (Driver til Mac og Windows 3.1 gives også).

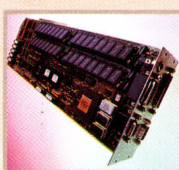
EGS 28/24 Spectrum



- Automatisk zorro II/III omskiftning.
- Lynhurtig Blitter støtter hurtig grafikopbygning.
- 1 MB Grafik-Ram installeret, enkel opdatering af 2MB ved indsætning af RAM-moduller.
- En monitor løsning.
- Omfangsrig EGS-bibliotek med Workbench-emulation.
- Garanteret GVP-kvalitet i Multilayertechnik + SMD-Design.
- Programerbar opløsning af 320 x 200 op til 1600 x 1280 Pixels.
- Dobbel Buffer og multiple-screens understøttelse.
- Til A2000, A3000(T) og A4000(T).



EGS 110/24 Forbilledet



- Direkte processortilslutning over 32.bit Local Bus GVP - Turbokort.
- 110MHz Pixelclock in True-Color (24-bit) (feks. 1600 x 1280 (24-bit) 80 Hz interlaced).
- Integreret Hardwarecursor.
- Problemløs indstilling af frekvens fra 0-100%.
- Max. 8MB VRAM.
- Omfangsrig EGS-Bibliotek ink. Workbench-driver.
- For tiden det hurtigste grafikkort til Amiga'en.
- Indgang til extern Synkronisation.



Ring angående informationer og priser.
Forhandlerspørgsmål specielt ønsket.

Kontaktperson: Lene Hansen.

Dreiherrenstein 6a
65207 Wiesbaden-Auringen

Tel. 0049 6127 4064, Fax 0049 6127 66276

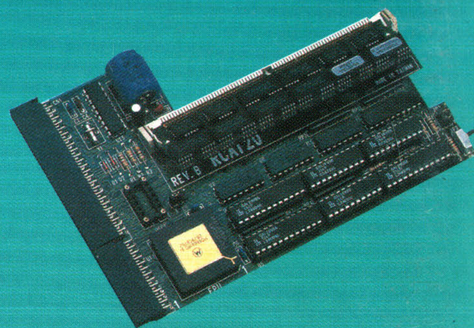


DTM
COMPUTERSYSTEME

Alle vores reklamer er lavet med PageStream.

2 års garanti på udvalgte varer, 8 dages returret, 30 dages ombytningsret

HVORFOR?





ACCELERATORKORT

A500/2000: Supra 28 mhz.................. 1598,-
A500/2000: VXL-30 kort fra................ 2598,-
A1200: M1230 kort fra......................... 3398,-
A1200: GVPA1230 FPU/4 RAM fra... 5998,-
Vi har mange andre.............................. RING!

COMBI RAM A1200

Grundkort m. ur............................ 800,-
1 MB 32-bit RAM............................ 998,-
2 MB32-bit RAM.............................. 1298,-
4 MB 32-bit RAM............................ 1998,-

VIDEOUDSTYR

Vidi 12 AGA extern.................. 1498,-
Vidi 12 RT AGA extern............ 2898,-
Vidi 24 RT AGA extern............ 3998,-
VLab Y/C S-VHS intern............ 3698,-
Picasso II 24bit/1MB............... 3498,-
Retina 24 bit/2MB.................... 3698,-
Merlin II 24 bit fra................... 3998,-
GVP EGS 24 bit fra................... 5998,-
ScanDoubler A4000................... 2298,-
Retina Zorro3.............................. RING!
VLab Motion................................ RING!
Genlocks...................................... RING!
Media Pro fra.............................. 3498,-
TSeng TrueColor grafikkort....... 998,-
TSeng TrueColor VL.BUS........ 1298,-

LYDKORT

Logic 3 SoundPower........................... 798,-
Sound Galaxy NX Pro extra............. 1198,-
Sound Galaxy NXPro 16 Basic......... 1598,-
Sound Galaxy NXPro 16 extra.......... 1898,-
Orchid GameWave 32........................ 2498,-
ScreenBeat Stereohøjttalere.............. 298,-
ZyFi Stereohøjttalere........................... 498,-

NYHED! VLAB Y/C (S-VHS). Kun Kr. 3698,-

NU! Action Replay til PC. Kun Kr. 1198,-

PC MASKINER

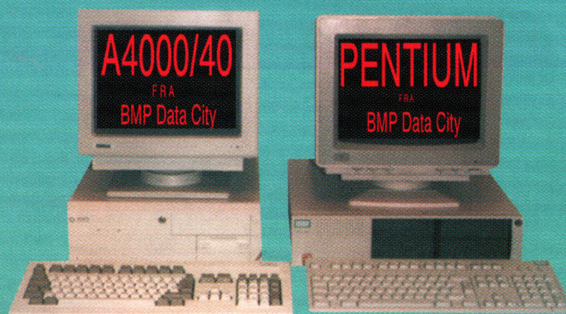
Pentium PC, 8 MB Ram,
340 MB HD., Siemens kval....26998,-
PC Fælleskonfiguration:
1,44 3.5" floppy, DK tastatur, I/O kort m. gameport, SVGA grafikkort, 200 W, Demko godkendt PSU.
486dx2 66mhz.............................. 9498,-
486dx 33mhz................................. 5498,-

HARDDISKE

A1200/600 kit, 2.5", 85 MB....... 2698,-
A1200/600 kit, 2.5", 128 MB..... 3498,-
A1200/600, Dataflyer t. 3,5" HD... 998,-
A1200/600, 2.5"-3.5" kabel.......... 298,-
A500, Rochard AT/SCSI fra.... 1998,-
A500, AlfaPower AT fra........... 1398,-
A500, GVP SCSI......................... 1798,-
Løs AT-BUS 3.5", 130 MB....... 1998,-
Løs AT-BUS 3.5", 213 MB....... 2598,-
Løs AT-BUS 3.5", 250 MB....... 2698,-
Løs AT/SCSI 3.5", XXX MB...... RING!
Syquest, AT-bus, Int. 105MB.. 5198,-
Syquest, AT-bus, ext. 105MB.. 5998,-
Syquest, SCSI-bus, Int. 105MB.5898,-
Syquest, SCSI-bus, Ext 105MB.6998,-

AMIGA MASKINER

Amiga CD32.................................. 3498,-
CD32 FMV-modul... 1998,-
Amiga 1200.................................... 3498,-
Amiga 1200 Dynamite.................. 3798,-
Amiga Tower.................................. RING!
Amiga 4000 fælleskonfiguration:
120 MB HD, WB/KS 3.x, tastatur, mus, AGA chipset, HD-diskdrev.
A4000/30, 2 MB chipram.......... 11998,-
A4000/40, 2 chip/4 fast............ 18998,-
Andre konfigurationer............... RING!



SOFTWARE

PC Tools Deluxe........................ RING!
Windows 3.1............................... RING!
WordPerfect................................ RING!
Scala MM300............................. 7498,-
Final Writer................................ 1498,-
DirectoryOpus 4.x........................ 798,-
ImageFX v1.5............................. 2798,-
Vista Pro 3.0................................. 779,-
Real 3D V. 2,40......................... 4398,-
Vi har meget andet..................... RING!

SCANNERE

Pyramid håndscanner 64 gråtoner....... 1298,-
Alfa håndscanner, 256 gråtoner.......... 1698,-
Alfacolor farve håndscanner 256.000... 3998,-
Epson GT-6500 flatbed 24 bit farve...... 8998,-
LogiScan håndscanner, s/h, 800dpi...... 1998,-
Mustek sheetfeed, 24bit 600dpi............ 5998,-
Mustek flatbed, 24 bit 1200 dpi............ 9998,-
OCR software (genkender tekst).......... 1198,-
Epson scannerkabel t. ImageFX............. 398,-
ADPro scannercontrl. f. Epson GT.......... 1598,-



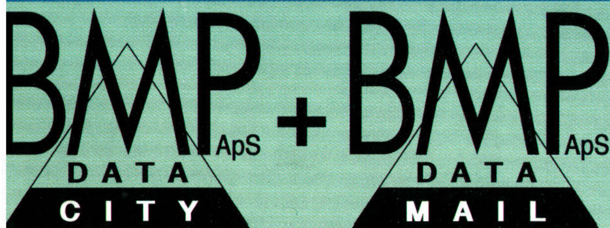


✔ 2 års garanti på udvalgte varer
✔ Finax lån op til 30.000 på 15 min.
✔ BMP Club
✔ 2 support BBS'er
✔ 8 dages returret
✔ 30 dages ombytningsret

DERFOR!

lle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl, pris- og specifikationsændringer samt udsolgte varer.

DANMARKS • STØRSTE UDVALG • LAVESTE PRISER • BEDSTE SERVICE



NU UNDER SAMME TAG

BMP Data City/Mail ApS
Peder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K
Tlf.: 33 33 07 27
Fax: 33 33 07 82
Postordre modtaget inden 17.00 sendes samme dag.

Ring for gratis katalog/ BMP Club brochure.

Åbningstider
Man. - tors.: 10.00 - 17.30
Fredag: 10.00 - 18.00
Lørdag: 10.00 - 14.00
Lang lørdag: 10.00 - 16.00

PRØV VORE SUPPORT BBS'ER
Flashback Amiga BBS:
43 62 41 87 / 43 62 41 62
Aqualine PC BBS:
42 11 04 02 / 42 11 04 12

